
¡100% PC!
REVISTA PROFESIONAL INDEPENDIENTE DE JUEGOS PARA PC
PC-TOP-PLAYER
AÑO II ● Nº 14
100% JUEGOS ● 100% ACCIÓN ● 100% DIVERSIÓN
595 ptas.
IVA INC.
PORTUGAL: 750$
ESTE MES:
SPUD
GEARHEADS
MAXIMUN ROADRACE
EURO 96
RETURN OF ARCADE
GUIA CICLISMO ACTUAL 96
WAR COLLEGE
CHAOS OVERLORD
NHL POWERPLAY 96
LEMMINGS PAINTBALL
PBA BOWLING
WITCHAVEN II
FANTASY GENERAL
FRANK THOMAS BIG HURT
JUDGE DREDD
DRUID
ARCADE AMERICA
ZORK NEMESIS
RETURN FIRE
A.T.F.
PASIÓN
POR EL
MOTOR
GRAN
EXCLUSIVA
GRAND prix 2
TRES SOLUCIONES PARA TUS JUEGOS FAVORITOS
8 413042 303039 00014

PC-PLAYER

AÑO 2. NÚMERO 14

Editor
Antonio M. Ferrer Abelló
Director Editorial
Mario de Luis García
Subdirector Editorial
Carlos Doral Pérez
Director de Producción
Carlos Peropadre
Directora Comercial
Carmina Ferrer
Director de Distribución
Enrique Cabezas

PC TOP PLAYER es una publicación de
TOWER COMMUNICATIONS

Director
Mario de Luis García

Redactor Jefe
Antonio Greppi Murcia

Colaboradores
Antonio J. Novillo, Emilio Arias, Alfredo Vegas, Javier Rodríguez, David Gozalo, Fernando de la Villa, Víctor Sánchez, Walter Lewin, Tomás Santamaría, Pedro López

Edición
Rafael Mª Claudín Di Fidio
Jefe de Diseño
Fernando García Santamaría
Maquetación
Clara Francés Escudero
Tratamiento de imagen
María Arce Giménez
Fotografía
Denis Holzbacher
Servicios Informáticos
Digital Dreams Multimedia, S.L.

Redacción, Publicidad y Administración
C/ Aragoneses, 7
28100 Pol. Ind. Alcobendas (MADRID)
Telf.: 6614211 / Fax: 6614386

Publicidad Barcelona
Pepín Gallardo
Servicio Técnico
Óscar Rodríguez, Antonio Tijerín
Secretaría de Dirección
Rosa Arroyo
Suscripciones
Érika de la Riva
Filmación
Filma Dos
Impresión
Pantone
Distribución
SGEL

Depósito legal: TO-1128-1995
ISSN: 1135-3759



LA FLOR DE LA CANÍCULA

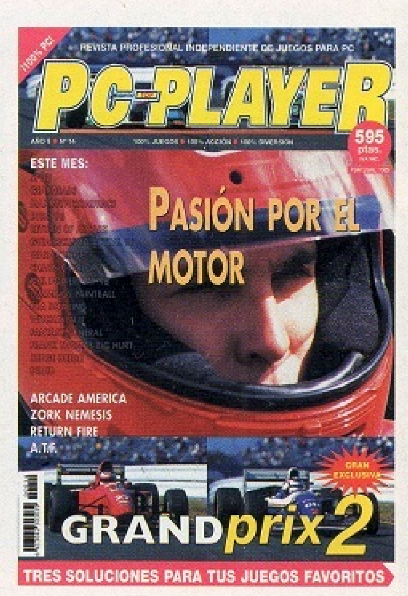
Solitario está el sol en el cielo y nosotros aquí en la tierra somos una multitud unida por dos extremos distintos, pero a veces, como ahora, inseparables: el calor más tórrido del año y la pasión más arrebatadora de fin de siglo: el software lúdico. Un ciclo lunar más, esta vez pegajoso y seco como corresponde a la época del año en la que nos encontramos, llevamos hasta tus augustas manos un ejemplar cuidadosamente elaborado de tu revista preferida. Cuídalo con mucho cariño, porque es una parte de nosotros que ponemos a tu entera disposición.

Y, puesto que nos encontramos en lo más hondo de este largo y cálido verano, hemos incluido en este número, fruto del infernal ahogo de la canícula, nada más y nada menos que tres A Fondo dedicados especialmente a ti, que como nosotros escondes la cabeza no bajo el ala, sino tras la pantalla. En efecto, nuestros colaboradores han estrujado bien a fondo sus calenturientos cerebros para mostraros la luz de la verdad de tres programas de difícil solución: *Congo*, *Capitalism*, y *Bad Mojo*. Ya puedes dejar de bañar tus neuronas en sudor y seguir, paso a paso, el camino que lleva hacia la luz.

El reportaje del mes, por otra parte, gira en torno al hardware que ofrece una compañía tan importante en el sector como Funsoft. La motivación que nos ha servido de guía para realizar este especial es despejar un poco las confusas ideas sobre periféricos que puede haber en vuestras cabezas. Tras leerlo podréis mirar con el cerebro limpio y fresco (para esto hay que contar también con una ducha fría) cualquier catálogo que llegue hasta vuestras manos.

Confiamos plenamente, por último, en vuestra paciente perseverancia, que, aunque no fue hecha para luchar contra los duros elementos de la Naturaleza, sí para soportarlos lo mejor posible con ayuda de los videojuegos. Así es que, el mes que viene, a pesar de los posibles elementos naturales adversos (el avasallamiento del calor y el sol, el deseo irrefrenable de formar parte integrante del agua, etc.), os esperamos, una vez más, en nuestra revista. ¡Que paséis un buen verano!

ÍNDICE



Aprovechando las capacidades que proporciona el avance de la técnica, aparece la segunda parte de un exitoso programa que vio la luz hace cosa de una década. Los amantes de los simuladores de carreras y los nostálgicos tienen ante sus ojos, aunque sea una segunda parte, a un auténtico y magnífico número Uno.

CONTENIDO CD ROM

Este mes nuestro CD-ROM está literalmente "repleto" de de información (casi 650 Mb). Así, esperamos que disfrutéis de las demos que ofrecemos, como la de Zork Nemesis, o los vídeos de Spycraft, dos "juegazos" de Activision.



Si quieres saber desde dónde es ejecutable una demo, y sobre todo si es o no jugable, mira la leyenda que indica el significado de los iconos que acompañan a todos los comentarios indicando la acción que debes seguir en cada caso.



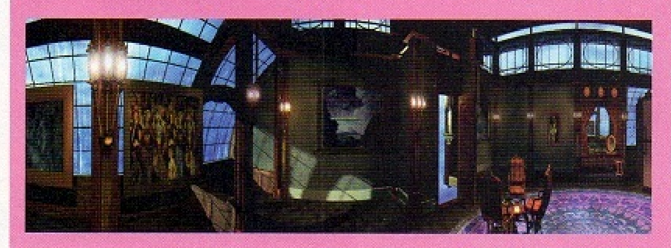
ZORK NEMESIS

RUN: ZORKNEM BAT

Zork Nemesis es una espectacular aventura de Activision. La demo que ofrecemos se puede instalar en MS-DOS (ZORKDOS.BAT) o Windows 95 (ZORKWIN.BAT) desde el directorio PC\NEMESIS\NEMDEMO del CD-ROM. Si en la segunda opción el fichero BAT no accede a tu Windows, ejecuta el fichero SETUP.EXE de ese mismo directorio. Esta demo se divide en dos partes: la primera consiste en una serie de fotografías (*Slideshow*) y la segunda en una demo jugable.





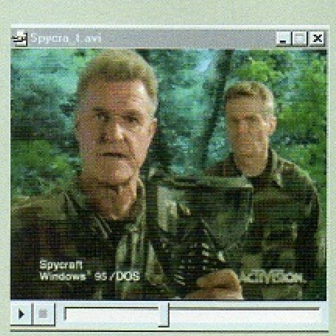


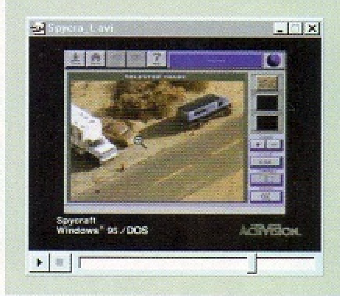


SPYCRAFT

RUN: SPYCRAFT.BAT

Estos dos vídeos te introducirán dentro de la dinámica del programa **Spycraft**. El primero, SPYCRA_T.AVI, es un *trailer* del juego, mientras que SPYCRA_M.AVI es un vídeo con el *Making off*. Cuando quieras verlos, puedes utilizar el programa share incluido en el directorio SPYCRAFT. En éste también podrás encontrar los ficheros AVI, si prefieres ejecutarlos con el reproductor multimedia de Windows. Las opciones de Quickview aparecen al pulsar "ALT+O". Podrás salir del programa con "ALT+X".







L E Y E N D A



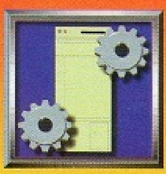
Demo jugable desde el mismo CD-ROM



Demo no jugable, visible desde el CD-ROM



Demo jugable que necesita disco duro.



Demo no jugable visible desde el disco duro



RETURN OF ARCADE

RUN: ROA.BAT

Si tienes Windows 95 podrás disfrutar de la cuarta parte de **Return of Arcade**. Esta demo te ofrece la posibilidad de hacerlo con **Pac-Man**, uno de los cuatro juegos que tiene la versión final del producto. Si nuestro fichero BAT no logra ejecutar el programa, ejecuta desde el Explorador de Windows 95 el archivo SETUP.EXE que encontrarás dentro del directorio ROA de nuestro CD-ROM.





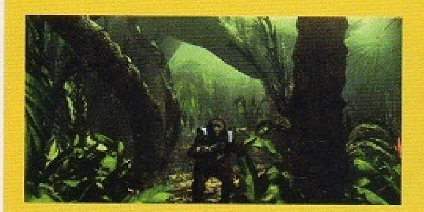




CONGO

RUN: CONGO.BAT

La demo jugable de **Congo** te permite acceder al comienzo del juego y a un *trailer* de la película. Ha sido realizada para funcionar bajo el entorno Windows, y es ejecutable desde el CD-ROM. Si nuestro fichero BAT no logra ejecutarla, debes teclear el comando CONGO.EXE desde el Administrador de Programas cuando te encuentres en el directorio CONGO del CD-ROM.







CYBERIA 2

RUN: CYBERIA2.BAT

Esta demo es ejecutable desde el mismo CD-ROM y se divide en dos partes muy bien diferenciadas. Nuestro fichero BAT te indicará los dos posibles ejecutables que se encuentran dentro del directorio CYBERIA2 del CD-ROM de este mes: CYBERIA2.BAT te llevará a la parte jugable de la demo, quizá la más interesante en este caso, mientras que DEMO.BAT te introduce en la visual.





SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Todos los programas que te ofrecemos tienen su correspondiente fichero BAT, que ejecuta o instala cada una de las demos o aplicaciones del CD-ROM. El nombre de estos BAT viene en los recuadros de explicación de las demos que aparecen en las páginas de la sección Contenido CD-ROM. Debido al amplio número de personas que adquieren la revista, te rogamos sigas muy atentamente las instrucciones que aparecen en los ficheros BAT o en estas páginas antes de llamar a nuestro Servicio Técnico. La mayor parte de los problemas surge por desinformación.

Servicio Técnico de PC Player
El horario de atención es de lunes a jueves de 16 a 18h, y viernes de 13 a 15h.
Teléfono: (91) 661 42 11
Fax: (91) 661 43 86

POSIBLES FALLOS Y SUS CAUSAS

PROBLEMAS DEL CD

- Al introducir el disco, aparecen mensajes del tipo: "Anular, Repetir, Descartar", o la unidad no logra leer el CD.

Solución: Asegúrate de que el *driver* de tu CD-ROM y el fichero MSCDEX estén correctamente instalados en el CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT. Cabe la posibilidad de que, por problemas de transporte y manipulación, el disco haya sido dañado. En este caso, envía directamente el disco a:

TOWER COMMUNICATIONS
(a la atención de Antonio Tijerín)
C/Aragoneses, 7
28100 Pol. Ind. Alcobendas (MADRID)

Otro CD será remitido por correo a tu domicilio sin coste alguno.

PROBLEMAS DE EJECUCIÓN

- Cuando ejecuto el programa aparece el mensaje: "memoria insuficiente".

Solución: Aumenta la memoria convencional configurando adecuadamente tu CONFIG.SYS o AUTOEXEC.BAT, o utiliza un programa como MEMMAKER.

- Cuando ejecuto un programa, éste vuelve al Sistema Operativo.

Solución: Aumenta el numero de FILES en el CONFIG.SYS

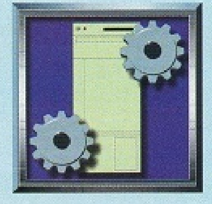
PROBLEMAS CON OTRAS APLICACIONES

- Algunas aplicaciones que antes funcionaban no lo hacen después de pasar el MEMMAKER.

Solución: Es posible que hayas desactivado el uso de la memoria expandida utilizada por otros programas.

CONTENIDO CD ROM

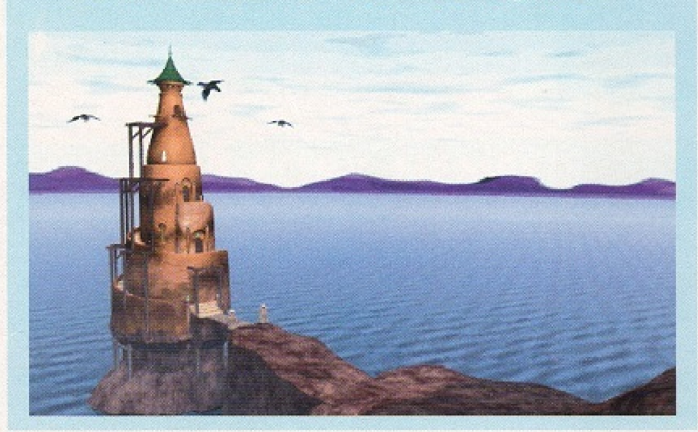
LIGHTHOUSE



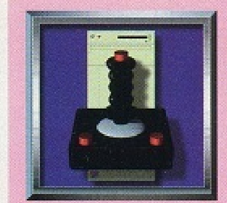
RUN: LIGHTH.BAT



Te ofrecemos esta demo no jugable para que puedas hacerte una idea de lo que va a ser el nuevo programa de Sierra. Necesitas tener Windows para realizar su visionado, y si nuestro fichero no logra arrancar el programa de instalación, ejecuta el fichero SETUP del directorio LIGHTH del CD-ROM desde el Administrador de Programas.



VIRTUA FIGHTER



RUN: VFPC.BAT

Sólo podrás disfrutar de la demo de **Virtua Fighter** si tu ordenador corre bajo el sistema operativo Windows 95. Para instalarla, ejecuta el fichero VFPC.BAT. Si por algún motivo tu máquina no lo acepta, tienes que ejecutar el comando SSP.EXE del directorio raíz del CD-ROM desde el Explorador de Windows 95. Léete el fichero de ayuda para saber las teclas que utilizan los luchadores.





RETURN FIRE



RUN: RFIRE.BAT

Para instalar la demo de **Return Fire** necesitas tener 21 Mb. de espacio libre en tu disco duro, y Windows 95 como sistema operativo. Cuando se haya instalado la demo, debes ejecuta el fichero RFIRE.EXE del directorio RFIRE de tu disco duro C desde el Explorador que posee Windows 95.





SPACE BUCKS



RUN: SBUCKS.BAT



La demo de **Space Bucks** te permite jugar diez años del mismo (es decir, unos cinco minutos), suficiente para ver si te gusta este divertido programa de estrategia firmado por todo un gigante: Sierra. Realizado para el entorno Windows, si nuestro fichero BAT no logra acceder al programa de instalación, ejecuta el archivo SETUP.EXE del directorio SBUCKS del CD-ROM desde el Administrador de Programas.



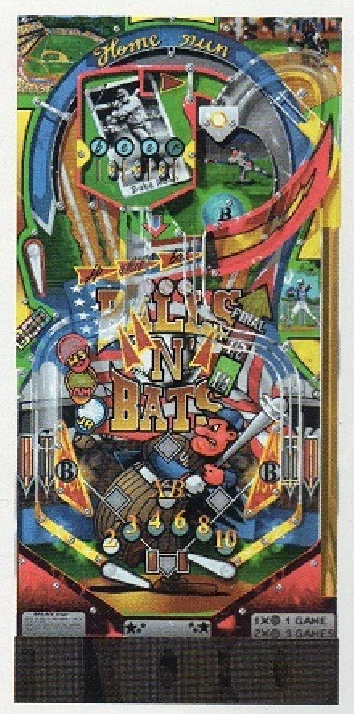


NOTICIAS

ABSOLUTE PINBALL

21st Century regresa al redil con lo que siempre ha sabido hacer mejor: *pinballs*. **Absolute Pinball**, su próximo título, retoma las características



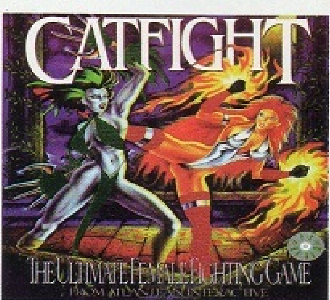


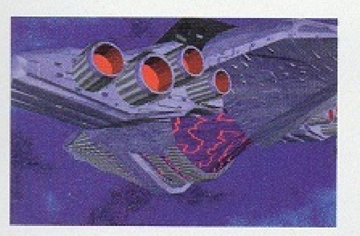
de juegos como *Pinball Dreams* y *Pinball Fantasies* con tableros *multiscroll* y cientos de trucos que descubrir en los cuatro tableros que ofrece el programa. Una gozada para los amantes del género.

CATFIGHT

Atlantean Interactive es una compañía californiana un tanto desconocida en nuestro país que en Estados Unidos está alcanzando un reconocido prestigio. Creadora de sólidos títulos como *Astrorock* o *Island Perils*, presenta ahora **Catfight**, un programa de lucha cuyos personajes son mujeres. Diseñado para el entorno Windows, este programa promete diversión a raudales.









WIZARDRY GOLD

Sir-Tech presenta su primer juego diseñado para Windows 95. En realidad, se trata de *Wizardry: Crusaders of the Dark Savant*, remezclado para funcionar bajo el entorno de Microsoft. Han sido mejorados muchos aspectos, como la presentación y las animaciones, además de algunos detalles técnicos (puedes correr el programa con diferentes tamaños de ventana, por ejemplo).



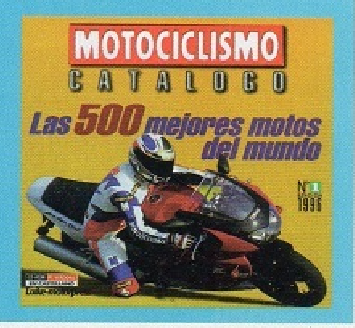
SWIV

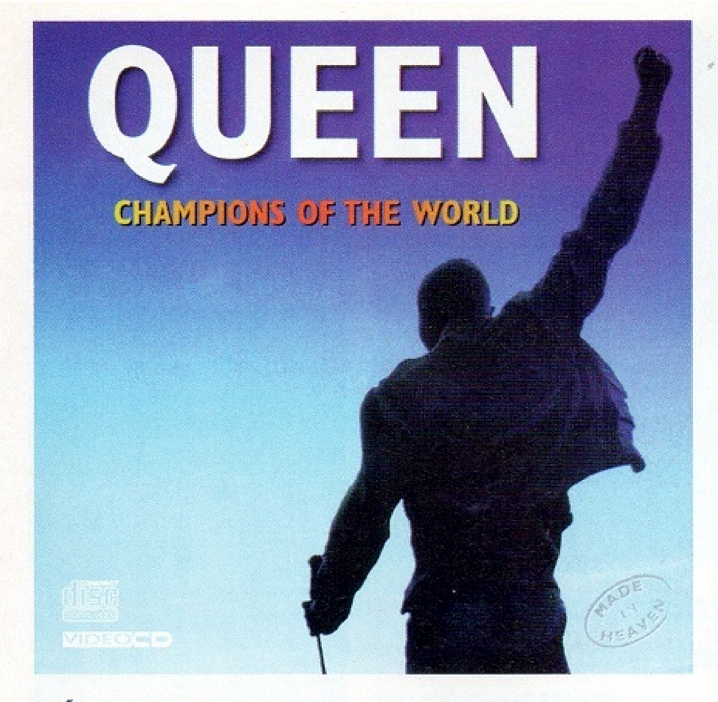
SCI, o Sales Curve Interactive, como la conocíamos antiguamente, prepara una versión de uno de sus éxitos del mundo de las consolas, *Super SWIV*. Ahora no se trata de un arcade vertical, como el que conocimos en su día, sino de un juego 3D en el que nuestro dominio debe llevarnos a superar las difíciles misiones que se nos ofrecen.

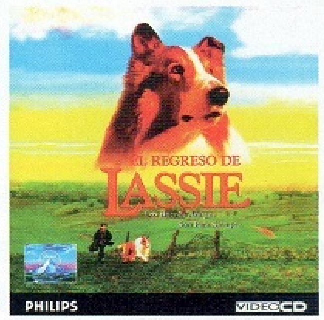


MOTOCICLISMO CATÁLOGO

Los seguidores de las motos están de enhorabuena. **Motociclismo Catálogo** es un título excepcional que engloba en un CD más de 500 motos, con 3000 fotografías, todos los datos técnicos y presentaciones audiovisuales. Permite comparar las novedades del mercado y ofrece reportajes como "Las motos del futuro", en el que podrás descubrir cuáles serán los engendros mecánicos que llegarán el año próximo.

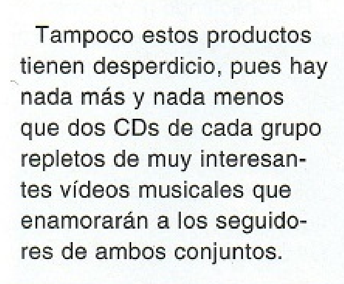






VÍDEO CDs

Cinco Vídeo CDs han llegado este mes hasta nuestras manos. Entre los que están dedicados al cine, puedes ver **Cocodrilo Dundee 2**, **El retorno de Lassie** y **Único testigo**. De los tres te recomendamos especialmente el último que, aparte de obtener un Oscar al mejor guión, fue interpretado por Harrison Ford y dirigido por Peter Weir (autor, entre otros filmes, de *La costa de los mosquitos* y *El club de los poetas muertos*). En fin, un CD que no tiene desperdicio.



Por lo que se refiere a los CDs musicales, hay dos recopilaciones de grupos bien conocidos como son Queen **(Champions of the World)** y Roxette **(Don't bore us - get to the chorus! Roxette's greatest video hits)**.

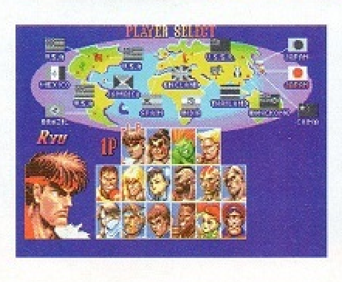
Tampoco estos productos tienen desperdicio, pues hay nada más y nada menos que dos CDs de cada grupo repletos de muy interesantes vídeos musicales que enamorarán a los seguidores de ambos conjuntos.





SUPER STREET FIGHTER 2

Capcom y Virgin acaban de sacar en España la versión oficial de *Super Street Fighter* para PC. Realizada por el grupo de programación Rozner Labs para Capcom América, esta versión respeta en su integridad las características de la máquina recreativa.





BREVES

BLADE

Rebel Act Studios y Friendware preparan una especie de *Quake* español, cuyo nombre será, probablemente, **Blade**. Este título promete, y aunque sólo hemos podido ver unas cuantas pantallas de lo que va a ser la versión definitiva, puede que este programa supere a títulos como *Duke Nukem 3D*, o el mismísimo *Quake*, aunque todavía es pronto para decirlo, ya que no estará listo hasta comienzos de 1997.

BATTLE ARENA TOSHINDEN

Parece que el juego de Playmates se está retrasando un poquito, pero no os preocupéis demasiado: el mes que viene tendréis más noticias sobre este programa que llegará al PC proveniente de ina de las plataformas más seguras: la consola Playstation.

MDK

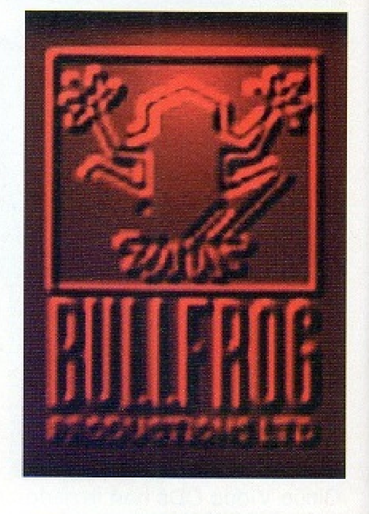
El próximo juego de Dave Perry, creador del simpatiquisimo y único *Earthworm Jim*, parece toda una revolución dentro del mundo del software lúdico. Aunque todavía se encuentra en plena fase de preparación, es tal la expectativa que se ha creado alrededor de este título tras el E3 de Los Angeles, que todo el mundo espera con auténtica ansia a que la versión final esté en la calle.

KICKOFF 96

El conocido programa de Anco regresa al panorama en una versión completamente modernizada. Dejando de lado los gráficos en dos diemnsiones, la versión del 96 se adentra de lleno en los gráficos tridimensionales, que tanto éxito han dado a títulos como *Fifa* o *Actua Soccer*.



BULLFROG:
ABIERTO POR VACACIONES



Continuando con nuestra serie de reportajes de las mejores empresas programadoras de videojuegos, este mes hemos introducido a nuestros espías en la casa inglesa Bullfrog: aquí están los resultados de la investigación .

Uno de los primeros éxitos de la casa fue *Syndicate*, un juego que rompió moldes gracias a sus gráficos tridimensionales y a su excelente factura. Tiempo después salió al mercado *Magic Carpet*, que presentó en sociedad una nueva técnica de representación de gráficos tridimensionales, mejorada en su segunda parte. Otro programa destacado de estos programadores fue *Theme Park*, en el que llevabas la gestión de un parque de atracciones. Menos conocido en España fue *The Tube*, un producto en el que debías llevar un cochecito por un tubo, sorteando los obstáculos y enemigos que te salían al encuentro.

Retrocediendo un poco en el tiempo, el actual "gran jefe" de Bullfrog, Peter Molyneux, programó uno de los más impactantes programas de la compañía, *Populous*, una verdadera revolución en aquella época, que tuvo diversas secuelas de irregular calidad. En la actualidad, esta gran mente de los videojuegos maneja todos los hilos de la empresa, supervisando directamente los nuevos productos y encargándose de programar algunos de ellos.

Los nuevos juegos que está preparando son de temática variada; van desde una guerra en la que tienes que fulminar a todo bicho viviente (*Syndicate Wars*, segunda parte de *Syndicate*), hasta curar cualquier tipo de enfermedad y preservar la vida (*Theme Hospital*), pasando por cambiar las tornas y tomar el papel del malo de las mazmorras (*Dungeon Keeper*). Una nueva unión de estrategia militar y desarrollo genético se da cita en *GeneWars*, donde combates con agresivos animales. Marinos son los que vas a hallar en *Creation*, un mundo submarino idílico en el que debes velar por la seguridad de sus habitantes.

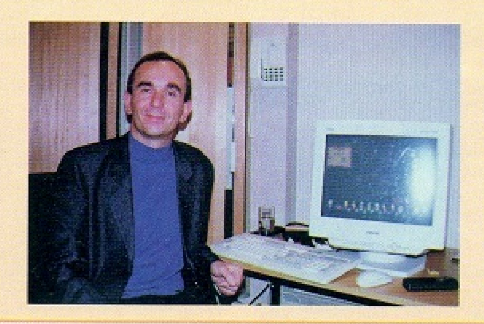
A. VEGAS

ENTREVISTA A PETER MOLYNEUX

En el pasado E.C.T.S. el propio Peter Molyneux nos mostró las versiones avanzadas de lo que iban a ser sus productos para la próxima temporada. Gracias a ello, tuvimos la ocasión de hacerle varias interesantes preguntas:

- ¿Cuánto tiempo os lleva producir un juego de las características de *Dungeon Keeper* y *Syndicate Wars*?
Todo depende del producto del que se trate. Por ejemplo, en el caso del programa Dungeon Keeper hemos aprovechado rutinas de Magic Carpet, lo que nos han permitido ahorrar mucho tiempo de trabajo. Sin embargo, Syndicate 2 nos ha dado bastante más guerra, ya que tuvimos que programar de nuevo el engine de juego.

-¿Cómo crees que debe avanzar el mercado de los videojuegos?
Yo creo que no es necesario seguir la línea que han impuesto algunas casas de utilizar carísimas producciones de vídeo. En efecto, lo que debe primar sobre todo es la diversión, que es lo que procuramos en nuestros juegos.

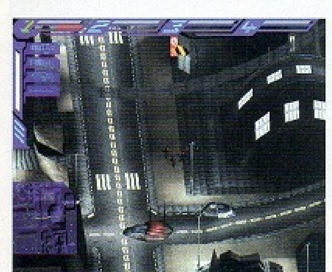


-¿Sigues programando juegos para la compañía?
Ya me dedico más a labores de dirección que de programación, aunque sigo de cerca todos los proyectos: me gusta que queden a la perfección.

- Aparte de lo que hemos visto, ¿cuáles van a ser vuestras próximas producciones?
Como todavía están en proceso de elaboración y creación, no vamos a desvelaros nada. De todas maneras, os puedo prometer que se mantendrán en la línea de la compañía.

¿Para cuándo una aventura gráfica?
¿Quién sabe? A lo mejor bastante antes de lo que pensáis.







SYNDICATE WARS

Uno de los programas que más revolucionó el mundillo de los videojuegos fue *Syndicate*, por lo que era impensable que no tuviera su segunda parte. Al fin llegada, se localiza cien años después de que el sindicato tomara posesión de todas las ciudades. Ahora los *chips* implantados en la población empiezan a fallar, por lo que los habitantes ven la realidad, cosa que obviamente no les agrada demasiado.

A partir de esta "iluminación", la gente se empieza a congregar en algo similar a organizaciones religiosas, que disputarán el poder al sindicato. En tu papel de jugador podrás elegir manejar uno cualquiera de los dos bandos, bien a los fanáticos religiosos o a los ciegos seguidores del sindicato.

El programa ha pasado de estar en representación isométrica a tener una total libertad de movimientos, basado en parte en los algoritmos utilizados para *Magic Carpet*, por lo que podrás ver desde cualquier ángulo que quieras las treinta ciudades que forman este mundo.

El armamento ha sido considerablemente aumentado hasta llegar a los 24 tipos de armas, y aunque algunas de ellas se repiten desde la anterior versión del programa, hay novedades con la potencia necesaria como para llegar incluso a destruir un edificio por completo. Saldrá al mercado hacia Septiembre de este año.



Como todas las empresas del ramo, Bullfrog también tiene presencia en la red Internet. Para conectarte a ellos debes decir a tu navegador que apunte hacia: http://www.bullfrog.co.uk. También en la dirección de Electronic Arts: http://www.ea.com.

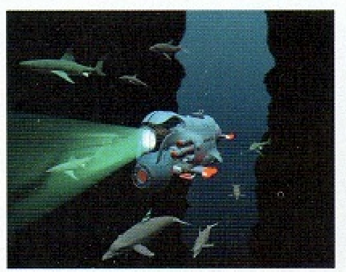
CREATION

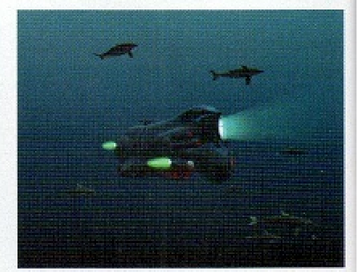


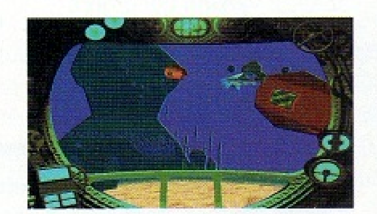
Haciendo uso del *3Dengine* que utilizaron en la serie *Magic Carpet*, te trasladas a un mundo submarino creado en un lejano planeta, transformado en habitable por ingenieros genéticos. Dado que la Tierra ha sufrido una gran degradación, un grupo de científicos han trasladado las más importantes especies marinas a **Creation**, el planeta de los océanos. En este enorme mar, las especies evolucionan, creando otras nuevas que los científicos estudian y catalogan.

Una nueva cadena de "fungus" se ha creado a partir de la evolución, pero las especies que la consumen ven variados sus hábitos, volviéndose locos y buscando más raciones de este adictivo narcótico. Debes evitar que siga produciéndose esta droga, pero los traficantes han localizado esta novedad, por lo que habrás de enfrentarte con ellos. Sin embargo, en esta aventura no estarás del todo solo: algunos delfines te ayudarán, siempre y cuando no denotes demasiada crueldad en tus acciones.

Todo el programa se desarrolla en un entorno virtual en tres dimensiones, con nuevas técnicas de iluminado y sombreado *Gouraud*, y con un movimiento de delfines y otros peces bastante conseguido, al estilo de la serie *SeaQuest*. Llegará a las tiendas a principios del 97.











GENEWARS: WARS WITHOUT WEAPONS

La estrategia es un campo que últimamente está experimentando un gran crecimiento, tanto en los diferentes títulos que salen al mercado como en los nuevos adictos que se acercan a este apasionante mundo.

La idea de este nuevo programa es que hay cuatro razas que llevan desde tiempos inmemoriales inmersas en una guerra fratricida que ha llevado a la aniquilación de varios planetas. En un momento dado, llega del espacio una poderosa raza que es amante de la paz, y se aterroriza al ver los estragos de esta guerra. Llegan a la conclusión de que sin armas estas cuatro facciones no podrán seguir con esa destrucción sin sentido, por lo que eliminan todas ellas y obligan a que sean repoblados los mundos destruidos con nuevas especies animales. Dado que la llegada de unos extraños no va a eliminar por las buenas el odio entre las razas, éstas se las ingenian para crear animales poderosos, que envían contra los enemigos. Continúan así la guerra pero sin faltar a las obligaciones que han sido impuestas por los vigilantes.



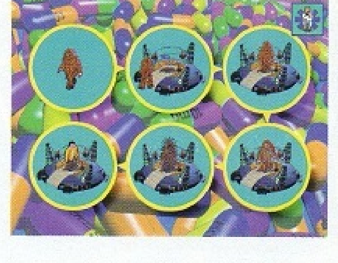






Tras esta historia se esconde un interesante programa realizado íntegramente en alta resolución, en el que tendrás que dividir tu trabajo entre la defensa y el ataque a las restantes facciones, amén de invertir en investigaciones que te lleven a desarrollar nuevas razas animales que enviar contra tus enemigos. La perspectiva usada es la isométrica, con diferentes niveles de elevación del terreno. Su lanzamiento se producirá en octubre de 1996.

THEME HOSPITAL





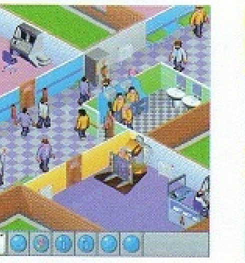
Aunque este nuevo programa se podría tomar, debido a su denominación, como la continuación de *Theme Park*, lo único que conserva de éste es, precisamente, parte del nombre, así como la idea de llevar a buen término un principio empresarial.

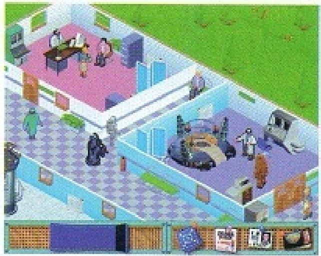
Tomas el papel de administrador de un hospital estatal en el que se desarrollan curas para diferentes enfermedades. Así podrás vender y conseguir dinero que invertir en nuevos desarrollos. Otra de tus labores es desarrollar la estrategia de aumento de la superficie del hospital, decidiendo qué laboratorios construir. Todo ello con la total libertad que ya proporcionaba el anterior título de la serie.

La perspectiva de presentación ha evolucionado hacia el sistema isométrico, trabajando en alta resolución, con la consiguiente ganancia en calidad gráfica. Estos gráficos persiguen la diversión y el humor, que son el motivo principal de esta serie. La mayoría de las enfermedades que tratarás son incidentes normales en la vida real, pero hallarás otras increíblemente divertidas, como un problema de crecimiento imparable del pelo, una hinchazón de la cabeza o una conversión de los huesos en gelatina.

Los más de mil gráficos de personajes te ofrecen cosas tan curiosas como los habitantes del hospital sacando bebidas de las máquinas o la muerte persiguiendo a los pacientes. La fecha prevista de salida será a principios de noviembre.







DUNGEON KEEPER





Hasta ahora, en los juegos “de mazmorras” debías interpretar a los héroes que avanzaban por lúgubres laberintos en busca de los tesoros. En esta nueva idea de Bullfrog los papeles se cambian. Ahora interpretas el papel de jefe de las mazmorras que debe horadar la tierra para ampliar sus territorios. Pero a la vista del mundo exterior tus buenos propósitos no son bien vistos: debes hacer frente a los héroes que llegan a tus dominios para robar tus tesoros y matar a tus criaturas. Para defenderte de estos ataques debes desplazar tus ejércitos a los puntos atacados.

La principal fuerza de este programa es la inteligencia que se ha proporcionado a los personajes. Por ejemplo, las arañas encontrarán su hogar en las esquinas poco iluminadas, los vampiros en zonas elevadas, etc., y todos ellos defenderán sus territorios de otros invasores.

También tendrán iniciativas propias, como decorar las paredes si no les mandas otra cosa o buscar comida en algún otro de los habitantes de la mazmorra.

La representación de este mundo se basa en el sistema utilizado en *Magic Carpet*, lo que permite total libertad de movimientos. El lanzamiento será en fechas inminentes.





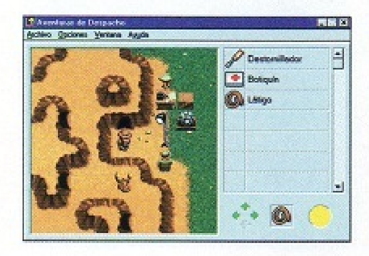


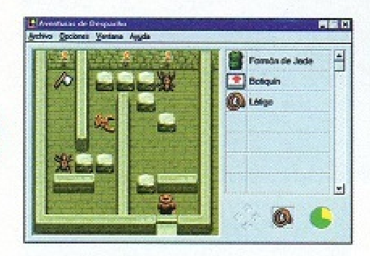
INDIANA JONES
DESKTOP ADVENTURES

COMPAÑÍA: LUCASARTS ● DISTRIBUIDOR: ERBE

Indy regresa a la acción en un juego que os resultará extraño a más de uno. LucasArts ha realizado una aventura para Windows que pronto pasará por ser una de las más divertidas de la historia, a pesar de sus pequeños gráficos, ya que en este juego priman los *puzzles* a la acción pura y dura.

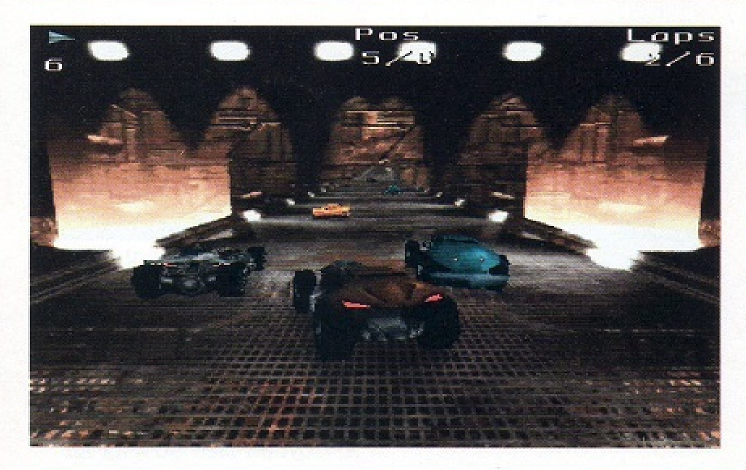
Otra de sus características muy importantes, sino la que más, es que cada vez que comiences una aventura nueva, ésta habrá variado, tanto de objetivo como de "mapeado" y objetos, siendo su creación completamente aleatoria. Como podrás comprobar por las fotos, el juego está completamente traducido a nuestro idioma.

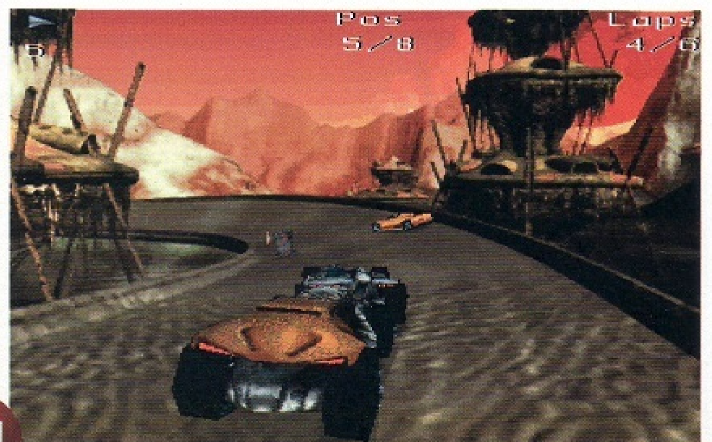










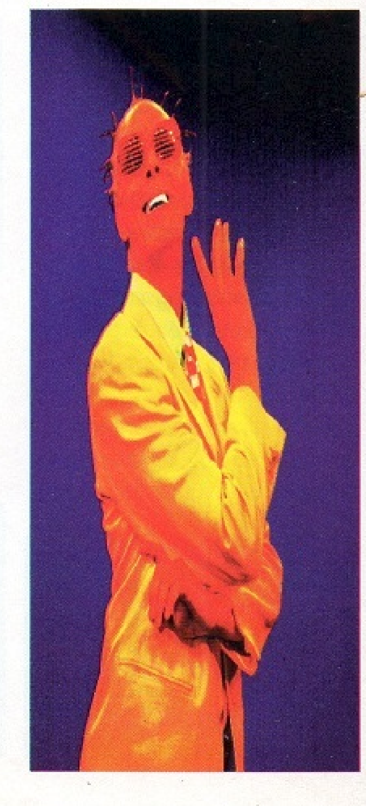


MEGARACE 2

COMPAÑÍA: CRYO/MINDSCAPE ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

Si el primer *Megarace* ya fue un completo éxito, esta segunda entrega puede ser la gran sorpresa de la temporada, ya que todos los fallos del primero han sido corregidos, añadiendo además un modo Super VGA para los usuarios de ordenadores rápidos.

Así, se han mejorado los circuitos y el *scroll* de los mismos, que es ahora mucho más suave. Por otra parte, la simulación de conducción es más realista (antes sólo te encontrabas con los coches de uno en uno, y hasta que no adelantabas no aparecía el siguiente), y se mantiene al "curioso" presentador cibernético, en esta ocasión más bronceado que nunca.



ALIEN TRILOGY

COMPAÑÍA: ACCLAIM ● DISTRIBUIDOR: ARCADIA

El sueño de cualquier aficionado a la saga *Alien* está aquí. Por fin, podrás disfrutar de un *Doom* de la conocida saga protagonizada por Sigourney Weaver. Su éxito en la consola Playstation ha sido tan grande que los señores de Acclaim se han decidido, no sólo a convertir el programa, sino a mejorarlo notablemente. Así, los gráficos que va a tener la versión final (hasta ahora sólo hemos visto una demo) serán de color 16 *bits*, es decir 65.535 colores y más armas y fases que en la versión que nos ha llegado.

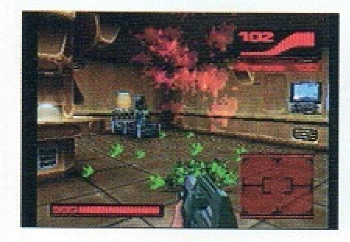
Por último, hay que destacar la espectacular presentación del programa, la cual ha sido realizada íntegramente con el sistema *motion capture* propio de Acclaim, de una calidad inusitada.











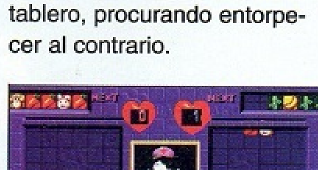


BAKU-BAKU ANIMAL

COMPAÑÍA: SEGA ● DISTRIBUIDOR: SEGA

Sega se adentra en los PCs con un juego más típico del mundo de las consolas que de los ordenadores personales. Los usuarios de aquellas conocen clónicos de *Tetris* de nombres tan sugerentes como *Columns* o *Puyo-Puyo*. El programa que presentamos es una curiosa mezcolanza de todos estos juegos.

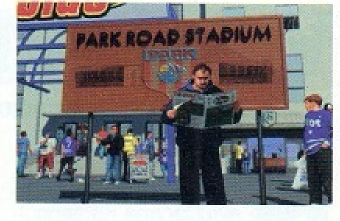
Así, nuestra misión consiste en retirar todas las piezas del tablero, procurando entorpecer al contrario.











ONSIDE!

COMPAÑÍA: TELSTAR ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

Cuando parecía que en el género de los programas de *management* de fútbol ya estaba todo dicho, llega **Onside!** La diferencia principal (y la que le hace mucho mejor que los de sus competidores) es que incluye un excelente simulador de fútbol.

Aunque parezca extraño, programas como *Ultimate Soccer Manager* o *Player Manager* no cuentan en sus entrañas con un simulador del juego, sino que basan toda su concepción en comprar o vender jugadores, mantener las cuentas, etc., mientras los partidos son automáticos.

También aquí hay partidos automáticos, pero es mucho más divertido jugarlos.

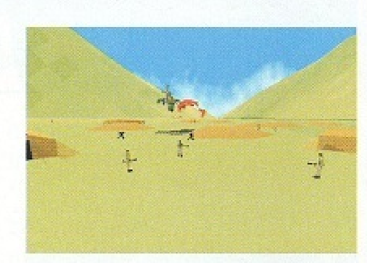


PREVIEWS

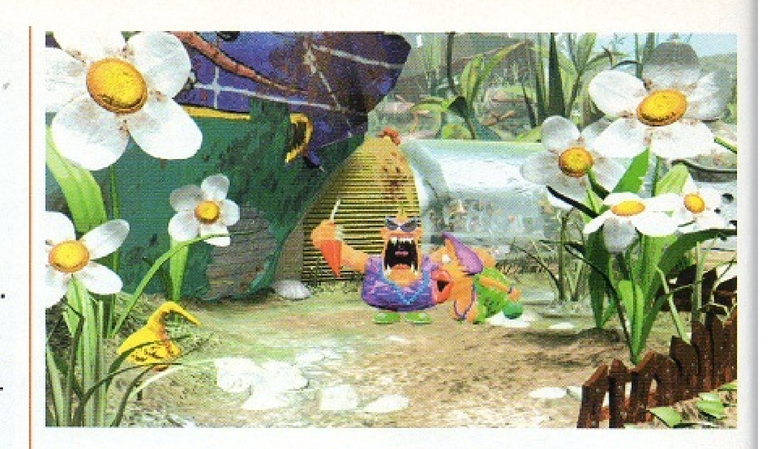
HIND

COMPAÑÍA: DIGITAL INTEGRATION ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

Tras *Apache Longbow*, Digital Integration pretende superar su programa estrella con este simulador del conocido helicóptero ruso de cómbate. Este simulador está diseñado por un grupo de expertos que conocen a la perfección las características técnicas del potente aparato. Han sido introducidas en el ordenador para dotar de un mayor realismo a esta excelente simulación, que encandilará a los amantes del género. Esperemos que se mantengan en esta línea.







DOWN IN THE DUMPS

COMPAÑÍA: PHILIPS MEDIA ● DISTRIBUIDOR: ERBE

Para juego extraño, éste. Extraño por su argumento, extraño por sus personajes, extraño por todo... Nos introduce en un basurero en el que unos curiosos y diminutos "entes" hacen su vida diaria.

En esta aventura debes encarnar a uno de estos raros seres y conducirlo entre la maloliente basura.

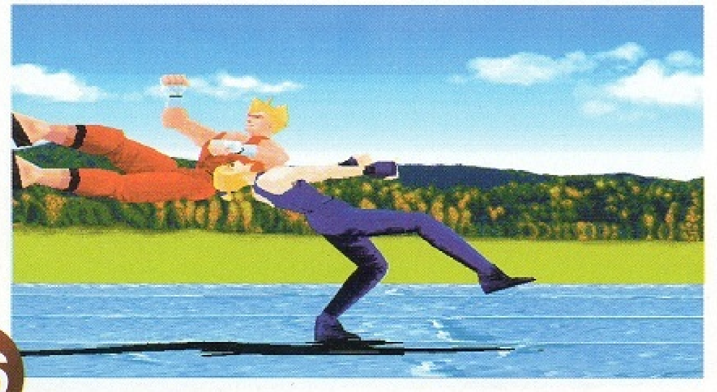
Los gráficos son muy simpáticos, y es el primer gran juego de Philips dentro de este peculiar género.

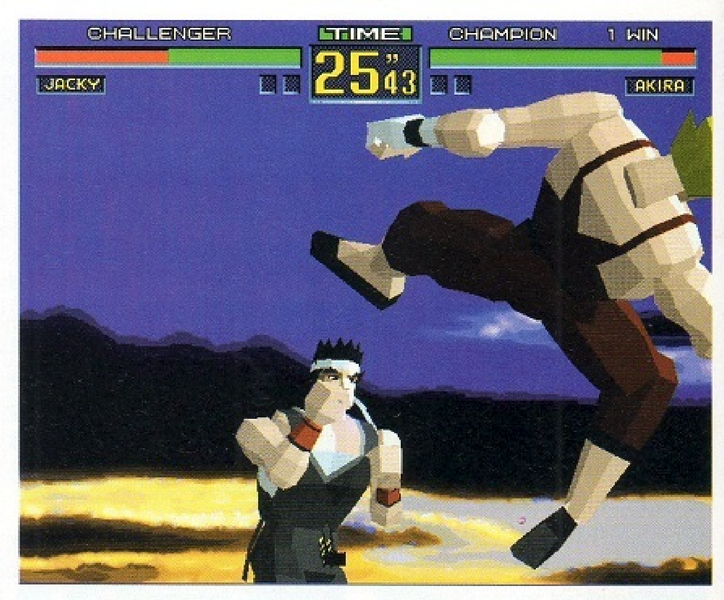


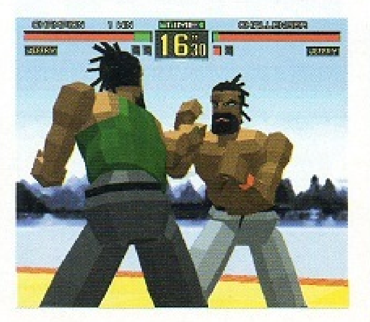
VIRTUA FIGHTER

COMPAÑÍA: SEGA ● DISTRIBUIDOR: SEGA

No creemos que quede alguien que no sepa qué es **Virtua Fighter**; para los neófitos en la materia, llega la versión de PC del primer juego de las máquinas recreativas que introducía las 3D reales en un simulador de lucha. Por supuesto, durante este tiempo ha sido trasladado a las consolas de Sega. Ahora, con el nuevo sello Sega PC, era prioritario hacer una versión de este juego estrella. Debemos destacar que no tiene nada que ver con la versión de Edge 3D, ya que no requiere de este acelerador 3D para funcionar correctamente.









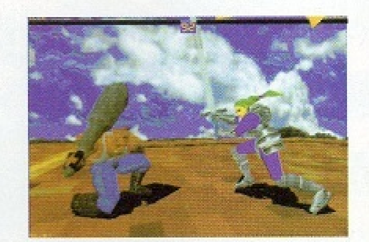
BATTLE ARENA TOSHINDEN

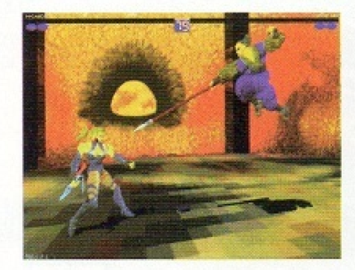
COMPAÑÍA: PLAYMATES ● DISTRIBUIDOR: ARCADIA

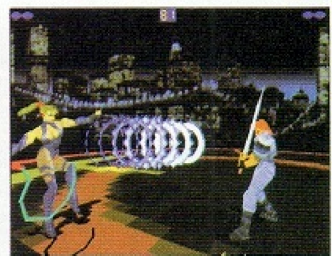
Se ve que Septiembre será el mes de los juegos de lucha. Si hace un momento comentábamos que *Virtua Fighter* también estará en la calle, el gran éxito de Sony Playstation también dispondrá de su versión para ordenadores PC y compatibles, y hay que reconocer que es terriblemente buena.

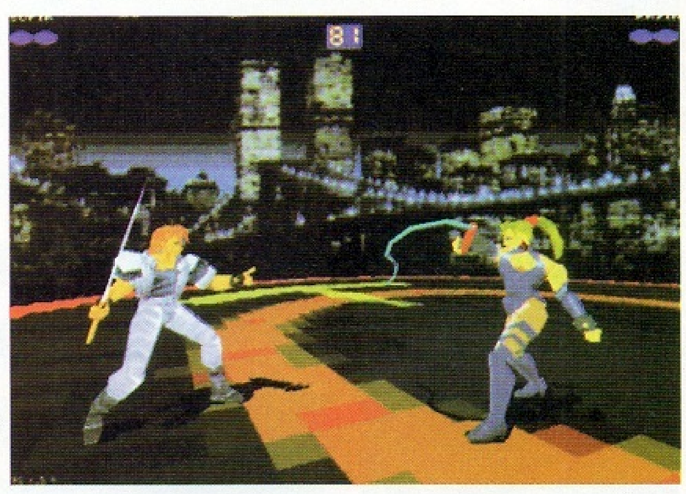
Gráficamente no sólo alcanza la calidad de la consola de 32 *bits* de Sony, sino que aprovecha de todos los recursos del ordenador para ofrecer la mejor calidad. Así, si tenemos en nuestro ordenador una aceleradora 3D, el ordenador la aprovechará. Si tenemos un ordenador muy rápido (por ejemplo, un Pentium 166), el propio programa nos indicará que no hace falta reducir ningún parámetro. Por otra parte, si nuestro ordenador no es lo suficientemente potente, también podremos disfrutar del programa, reduciendo de Super VGA a VGA, que, aunque no es lo mismo, siempre ayuda.

Todo un juego de lucha, que no te deberás perderte bajo ningún concepto, si aprecias este género.





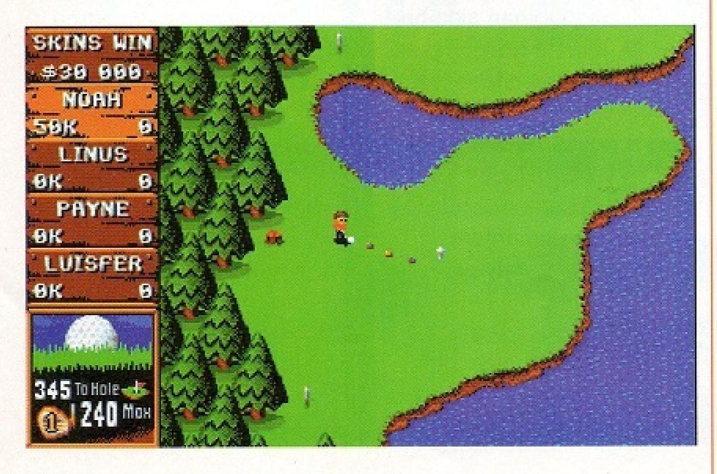




SENSIBLE GOLF

COMPAÑÍA: SENSIBLE ● DISTRIBUIDOR: VIRGIN

Parece que tras una larga espera, Sensible por fin va a presentar en nuestro país su divertido simulador de golf. Por supuesto no tiene nada que ver con el éxito de la casa *Sensible Soccer*, ya que ni los gráficos son tan pequeños, ni el fútbol es su protagonista. Sin embargo, se mantiene la simpatía que suele imprimir esta compañía inglesa a todos sus títulos. Lo mejor de todo el programa es su jugabilidad, ya que no se trata de un simulador sino de un arcade.



AH-64 APACHE LONGBOW

COMPAÑÍA: JANE'S ● DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS

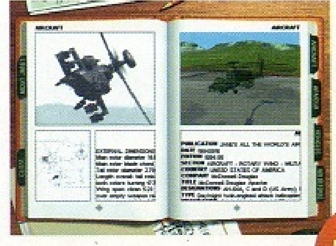
Si te gustan los juegos basados en la simulación de un conocido aparato de combate, el nuevo sello de Electronic Arts, Jane's, ha demostrado con su A.T.F. pueden recrear perfectamente en un PC las mejores máquinas de guerra.

En este caso el elegido es uno de los helicópteros mejores del mundo, el conocido como AH-64 Apache Longbow del ejército de los Estados Unidos.

Manteniendo la línea del programa mencionado anteriormente, se incluyen estupendos vídeos del aparato, así como sus características técnicas más importantes.







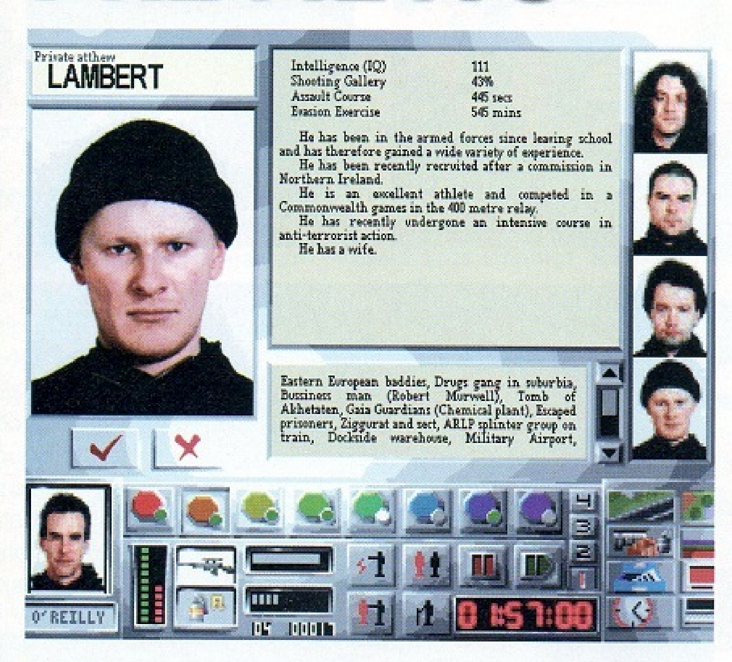
PREVIEWS

DEADLINE

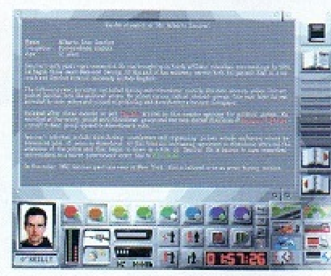
COMPAÑÍA: PSYGNOSIS ● DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS

Si te gustó *UFO: Enemy Unknow* de Microprose, imagínate una especie de *UFO* pero con terroristas. Psygnosis (más concretamente, el grupo de programación Millenium), ha creado un juego con un *engine* parecido al del conocido juego, pero sustituyendo a los héroes por policías, y a los extraterrestres por malvados y muy indignos malhechores.

El sistema de manejo es muy sencillo, aunque lo que prima en él es la jugabilidad, aspecto últimamente olvidado en muchos títulos de otras compañías.







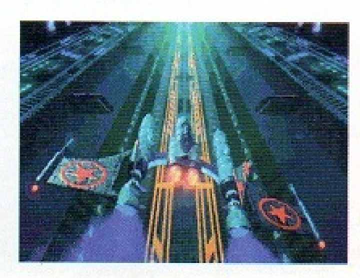


STARFIGHTER 3000

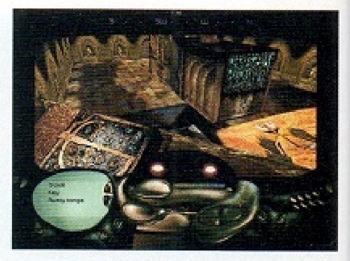
COMPAÑÍA: TELSTAR ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S. A.

Nuevamente llegan al mercado los arcades "matamarcianos", esta vez realizados en tres dimensiones, variante más típica del entorno de las consolas. Parecido al programa *Shockwave Assault*, comentado ya en el número doce de nuestra revista, lo supera con creces gracias a unos gráficos de gran calidad y una jugabilidad fuera de toda duda. Sin embargo, la presentación del que ahora presentamos es de peor calidad, lo cual, aunque es menos importante, lamentablemente ensombrece la primera impresión que uno se lleva cuando se enfrenta "de nuevas" al producto.









AZRAEL'S TEAR

COMPAÑÍA: MINDSCAPE ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

Aunque han sido programados por compañías diferentes, *Zork Nemesis* de Activision, y este nuevo **Azrael's Tear** de Mindscape tienen muchas cosas en común.

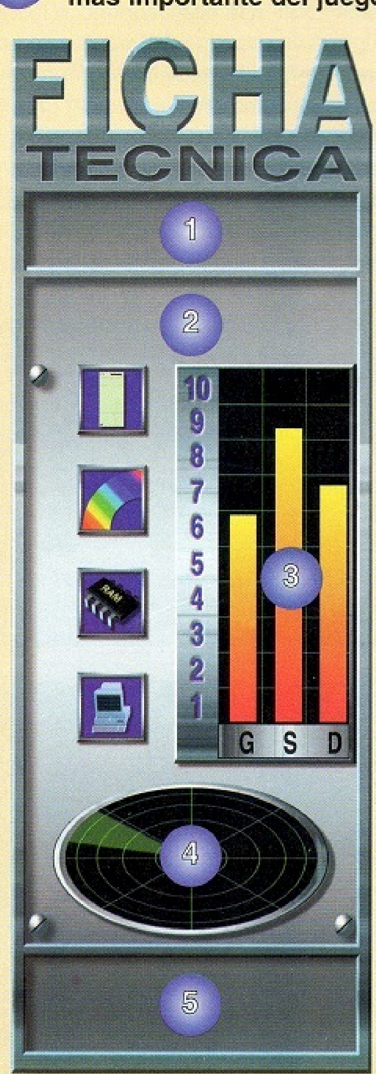
En efecto, los argumentos de ambos son muy parecidos, así como su sistema de manejo. Por si fuera poco en ambos te mueves por entornos tridimensionales de manera similar.

Esto último, sin embargo, es común a casi todos los juegos de esta "generación", pues las tres dimensiones están ahora en verdadero auge. En esta línea, están apareciendo productos de gran calidad. Éste es el caso que nos ocupa, pues **Azrael's Tear** promete muchas horas de incansable diversión a través de unos gráficos con una calidad inusitada.

JUEGOS

La ficha técnica de PC-PLAYER contiene todos los datos que necesitas saber sobre los juegos. La encontrarás en cada comentario.

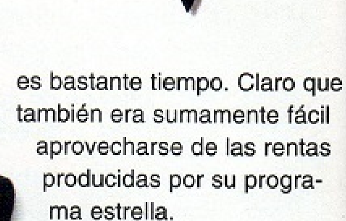
1. Nombre del juego y número de discos o CD´s.
2. Compañía, distribuidor, nº jugadores y precio.
3. Valoraciones de gráficos (G), sonido (S), y diversión (D).
4. Nota global sobre cien del juego comentado.
5. Frase que destaca la parte más importante del juego.



ÍNDICE

MEGA GAME

F-1 GRAND PRIX 2



La espera ha merecido la pena. Aunque todo hacía suponer que este proyecto moriría en las arcas del olvido, por fin ha llegado hasta nuestros corazones el simulador definitivo del "mundillo" automovilístico de la Fórmula 1.

Si has tenido el placer de jugar con el original, podrás hacerte una idea de la expectación que se ha creado alrededor de este programa en todo el mundo. Hace casi una década, *F-1 Grand Prix* revolucionó el mundo del entretenimiento por ordenador. Una de las principales bazas que le ayudaron a encaramarse a un lugar de honor era su jugabilidad. Hoy en día, la versión original está ya más que superada en todos los demás aspectos, pero todavía mantiene el listón muy alto en lo que a jugabilidad se refiere.

Así, por ejemplo, cualquier usuario moderno se asustaría ante sus anticuados gráficos EGA (*Enhaced Graphics Adapter*) en dieciséis colores y su resolución de pantalla de 320x200 *pixels*..

El tiempo ha pasado de forma rápida, y tanto los programas de videojuegos como los ordenadores personales han evolucionado a pasos agigantados en el aspecto de la calidad técnica.

Geoff Crammond, creador del título original, ha tomado conciencia de esta elevada situación técnica, y ha mejorado notablemente el *engine* de juego en todos los sentidos para adaptarlo a las necesidades de nuestros días. Sin embargo, hay que decir que esa "toma de conciencia" ha tardado prácticamente dos lustros en tomar forma, lo cual es bastante tiempo. Claro que también era sumamente fácil aprovecharse de las rentas producidas por su programa estrella.

Cuando por fin decidió ponerse una vez más manos a la obra, contó con la inapreciable colaboración de la plana mayor de Microprose (los mejores programadores y grafistas de la casa, que no es poco tratándose de esta compañía), y ha logrado unos resultados fuera de serie.

El programa ha sido licenciado por Fuji TV y FIA (Federación Internacional de Automovilismo), lo que le ha

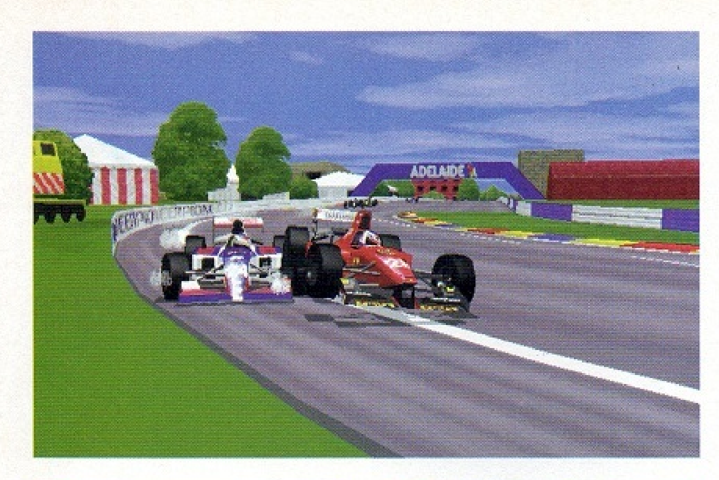
















permitido introducir no sólo los equipos auténticos de la temporada de 1994, sino todos los circuitos, los motores, las reglas, etc. Es una lástima que con tanta y tan buena preparación previa hayan realizado una introducción tan pobre y poco cuidada como la que vas a encontrar. Es un manchón en su calidad, pero lo olvidarás al introducirte en sus increíbles posibilidades.

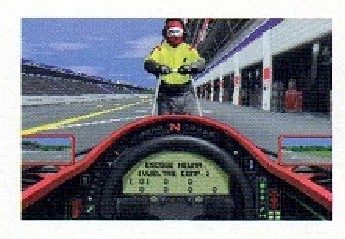
Nada más entrar en el programa, un interfaz gráfico sencillo y lógico te permite acceder a todas las diferentes opciones del mismo. Éste es multilingüe; por ello, durante el proceso de instalación debes seleccionar nuestro idioma si quieres disfrutar de unas emocionantes carreras y, sobre todo, totalmente comprensibles. Un detalle que por supuesto es necesario agradecer, pues no todas las casas programadoras se ocupan de otros idiomas. También hay que decir que no se han tenido que "comer mucho el tarro", porque por ningún lado aparece un comentarista deportivo, como es típico en los últimos productos con características parecidas a las de **F-1 Grand Prix 2**.

Entrando ya en el funcionamiento del juego, el manual te recomienda en primer lugar la utilización del *joystick*, dispositivo para el cual está pensado en primer lugar el producto. Lo suyo es utilizar uno de los últimos volantes que están a la venta, pero a falta de eso, quizá sería mejor aún un *pad*. Por lo demás, **F-1 Grand Prix 2** está pensado para que puedas empezar a jugar partiendo de cero, sin práctica ni conocimientos previos. Así, incluye siete distintos niveles de dificultad que ayudarán a los más novatos a salir adelante. Poniendo todas las opciones al mínimo, puedes correr sin cambiar marchas, sin frenar, e incluso tienes la posibilidad de estrellarte sin que recibas daños. En fin, si alguno de vosotros le tiene mucho miedo a la pista, lo perderá sin demasiados traumas.

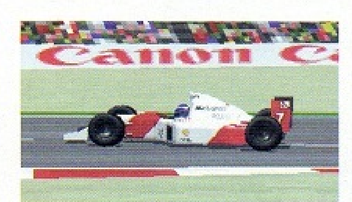
Además, puedes observar atentamente los dieciséis circuitos que te ofrece el programa gracias al completo manual que acompaña al producto. De modo que no tienes motivo alguno para no conocer cada curva.

Gráficamente, el programa se parece bastante a su augusto antecesor. Ahora, por supuesto, puedes optar por gráficos VGA o Super VGA en el desarrollo del juego. Algunos de estos gráficos tienen una calidad impresionante, como las vistas cenitales de los circuitos. Además, todos ellos tienen ciertos detalles que los hacen totalmente específicos. Es decir, cualquier experto conocedor de



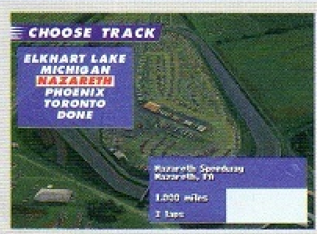








ALTERNATIVAS



INDYCAR RACING II
Papyrus•Virgin
La gran Fórmula norteamericana también tiene su programa.



NASCAR RACING
Papyrus•Virgin WL
Parecido al anterior, pero con coches de serie "trucados".



SPEED HASTE
Noria Works•Friendware
Un conato español de acercamiento al mundo de la Fórmula 1.



MEGA GAME

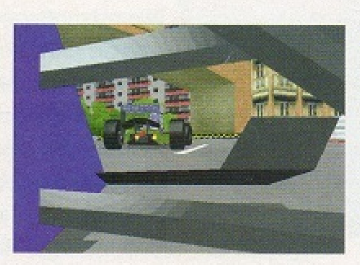
los mejores circuitos del mundo los va a reconocer sin ninguna clase de problema.

Los menús, por su parte, son mucho más avanzados, pues ofrecen mayor información acerca de los diferentes modos de juego. Una vez estés completamente inmerso en la carrera, la diferencia entre los modos VGA y Super VGA no parece muy pronunciada (como podrás comprobar por las fotos, que están en ambos formatos), probablemente porque tu atención estará más centrada en las zonas peligrosas del asfalto. Lo mejorcito, sin duda, son las diferentes cámaras, las cuales no sólo encontrarás durante las repeticiones de carrera, sino dentro de la misma, lo que hace difícil la conducción pero mejora muchos enteros el aspecto gráfico general del programa.









Los diseños de los coches se ajustan completamente a la realidad. De hecho, incluso vas a tener que "soportar" la publicidad original que tenían estos coches durante 1994 en sus alerones (aunque esto lo apreciarán mejor los usuarios de Super VGA).

El sonido es quizá de una calidad algo más baja que los restantes aspectos del programa. Y, una vez más, aparece la inevitable comparación con los últimos programas del género, que poseían una calidad de sonido fuera de toda duda. Aunque quizá esto se deba más a un una especie de principio estético; es decir, al parecer, los programadores han querido mantener un estilo clásico al que no le van demasiado ciertas "escaramuzas" auditivas. De todas maneras, principios estéticos aparte, tanto motor "a todo trapo" acabará cansando a tus oídos.

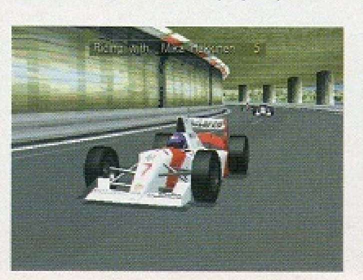




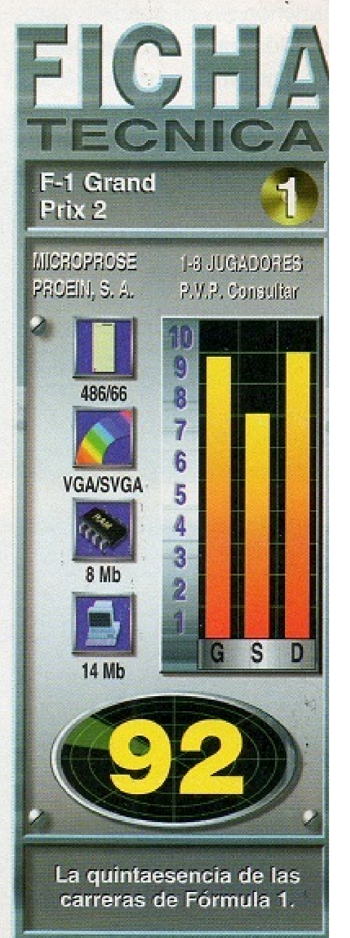
Eso sí, el principal aspecto que debemos destacar es la jugabilidad ya antes mencionada. Recorrer los circuitos en cualquiera de las diferentes modalidades es una auténtica "gozada", al igual que sentir el sonido ambiente y disfrutar de las estupendas repeticiones de carrera.

Si quieres sacar el máximo partido del "circo" automovilístico, **F-1 Grand Prix 2** es tu juego. Y no hace falta que poseas un "peazo" equipo para poder disfrutar de él, aunque si quieres disponer de todas las opciones, sí deberás tenerlo. Se trata de un producto recomendable para todo tipo de público, incluso para los que en principio no les gusten los coches de carreras pero sean amantes de lo buenos videojuegos.

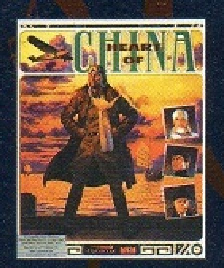
A. GREPPI / R. CLAUDÍ





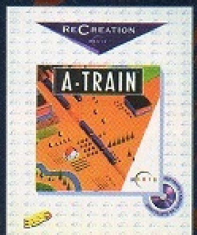


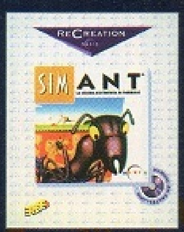




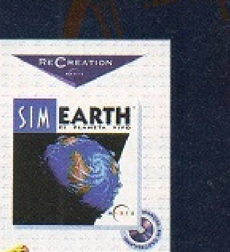
1914: Alberto lo dijo...

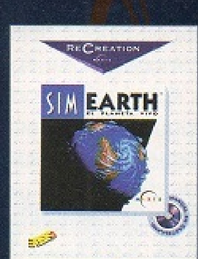
...El tiempo es relativo

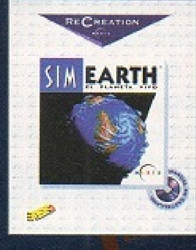


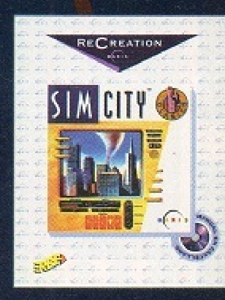


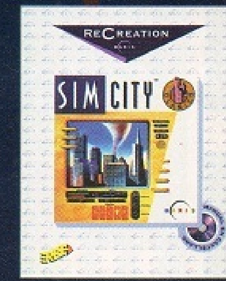


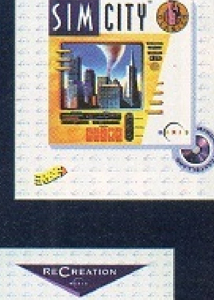










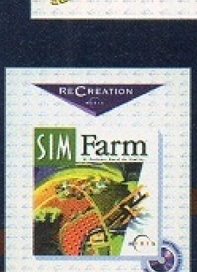


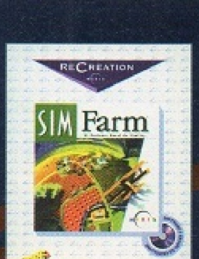
1996: ERBE lo demuestra.

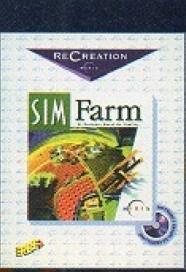


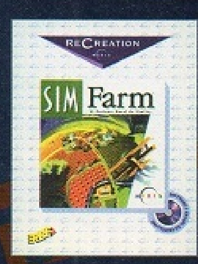
ERBE te trae, a través del tiempo, la colección ***grandes clásicos en CD***. Todo lo que en su día no pudiste tener remasterizado hoy en CD, caja grande, manual completo en castellano y todo desde

1.995 Pesetas.











ERBE SOFTWARE, S.A.
Méndez Alvaro, 57 • 28045 Madrid
Tel.: (91) 539 98 72 • Fax: (91) 528 83 63

ARCADE AMERICA

La arrolladora comicidad de un cantante barrigudo y algo socarrón se une a unos gráficos delirantes para conseguir este trepidante y divertido arcade de plataformas.

La rocambolesca historia de **Arcade America** comienza cuando el cantante Joey (el protagonista, una especie de antihéroe con bastantes kilos de más) y sus "monstruos" (un extraño conjunto de criaturas que junto con Joey forman un grupo musical) son informados de que deben acudir al legendario Woodstock.

RECOMENDADO

A la mañana siguiente Joey se queda dormido y los monstruos tratan de despertarlo, pero es inútil. Al final deciden utilizar dinamita, pero la explosión es tan brutal que desperdiga a los componentes del grupo por los diferentes estados de América. Joey consigue levantarse al fin, pero ahora debe buscar a todos los monstruos de su banda para poder ir a la irrevocable cita de Woodstock.

La historia es realmente original, y el tono humorístico está presente en todo el programa. Los gráficos son fantásticos, casi como dibujos animados. En cierta medida recuerda a la saga de *Dragon's Lair*, pero el concepto del juego es más interactivo, dado que tienes absoluto control sobre Joey.

Aunque es una pena que no estén traducidos (algunas veces, el inglés es tan coloquial que resulta difícil entender a Joey), los diálogos hablados y los sonidos de **Arcade America** están a la altura de los gráficos, es decir, a un gran nivel.

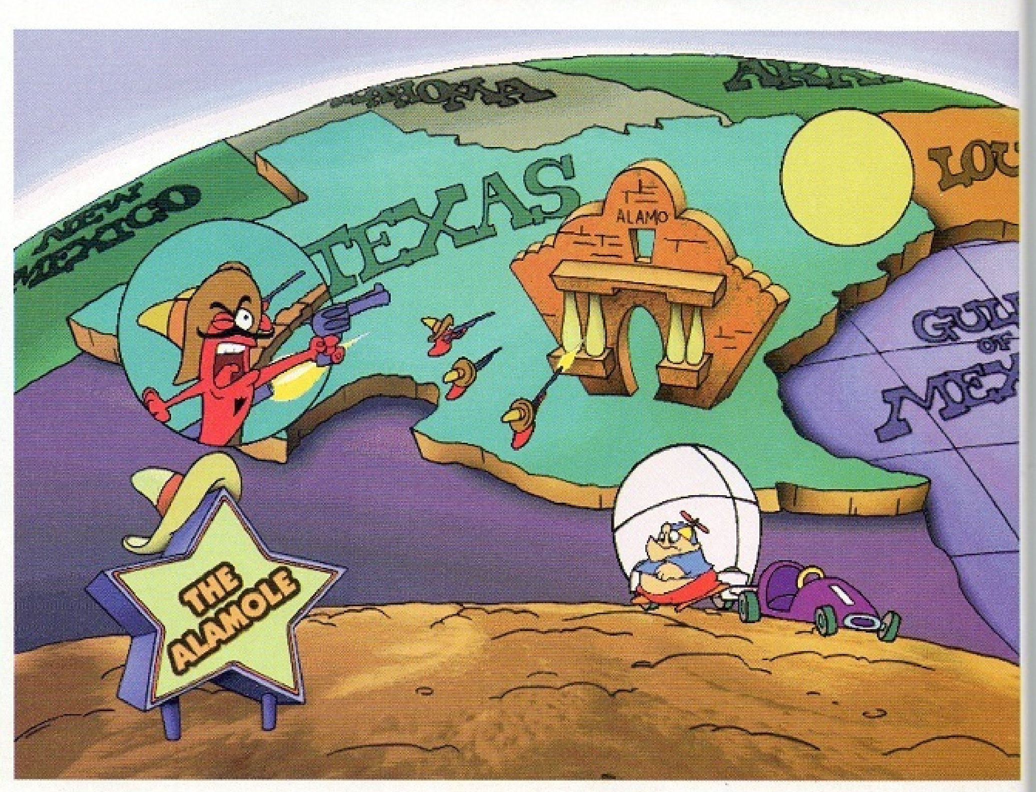
Su desarrollo es secuencial. Debes recorrer los estados americanos y superar las diferentes fases plagadas de enemigos y plataformas. Para llegar a cada estado atraviesas la distancia que te separa del mismo por unas carreteras llenas de obstáculos y bonificaciones. Si obtienes muchos premios (vidas extras, disparos, etc.) y te chocas pocas veces, empezarás la fase siguiente en mejores condiciones, pues se mantienen las capacidades de una fase a otra.

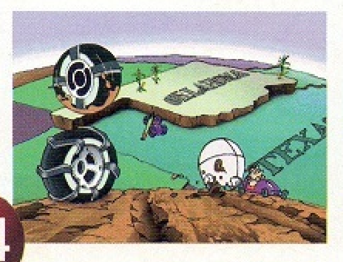
El protagonista, Joey puede ser controlado mediante un *pad*, un *joystick* o con el teclado (en el que es posible configurar las teclas).

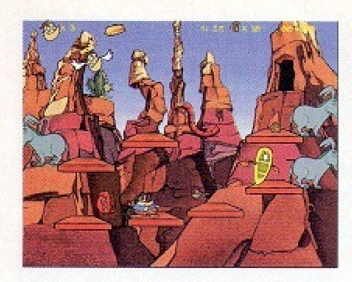
Tu panzudo héroe puede realizar diversas aciones, que resultan básicas en cualquier juego de plataformas. Joey

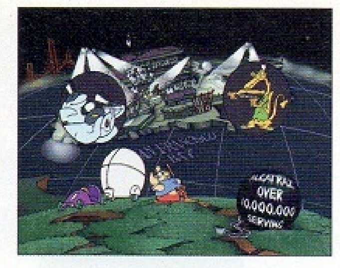


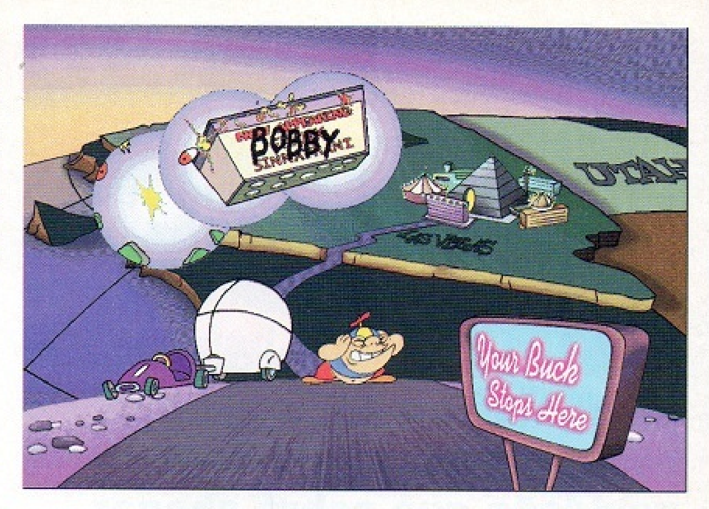










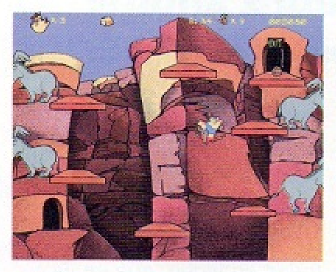


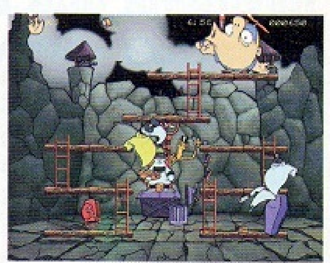
puede saltar, disparar a larga distancia contra sus enemigos (este disparo requiere munición, que es limitada) y golpear con su enorme tripa a cualquiera que se interponga en su camino. También es posible accionar o manipular elementos (tirar de una palanca o activar un mecanismo, por ejemplo) de la pantalla, acción indispensable para pasar ciertas pantallas cuya resolución parece imposible a primera vista.

Además de la imprescindible posibilidad de grabar y recuperar las partidas, **Arcade América** incluye claves para poder acceder de forma directa a cualquiera de sus distintas fases: las claves aparecen automáticamente al superar con éxito todas las pantallas que tiene un nivel.

Para los más despistados, daremos un repaso a las claves de los primeros niveles: **Las Vegas VPWDYGD4WZ**, **El Gran Cañón WQ3AIFR3V0**, **Mt.Rushmore HSURZUQMEL**, **Oklahoma F24TIWBOGJ**, **El Álamo FPDTIWROGJ** y **Mardigras VBIDYGQ4WZ**.

Y para los insaciables que todavía quieran más, aquí están unos cuantos trucos para Arcade América: desde cualquier partida, la tecla ESC muestra una ventana con la opción de abandonar o seguir jugando. En esta ventana, el código principal es **7TH** seguido de, entre otros, **ANGEL** para lograr una vida extra, **GIMMEAMMO** para conseguir 10 disparos suplementarios, o **HALEJOEY** si quieres recuperar la energía perdida.





Si todo ha ido bien, Joey exclamará "*Cool!*", y sólo te faltará volver al juego con el botón de "*No Way*".

En definitiva, **Arcade America** es un gran juego, con unos gráficos, sonidos y animaciones al más alto nivel. Si esto se combina con el sentido del humor de sus programadores (los conocidos 7TH Level), tenemos un juego de plataformas que hará las delicias tanto de los adictos al género como de sus desconocedores.

W. Lewin



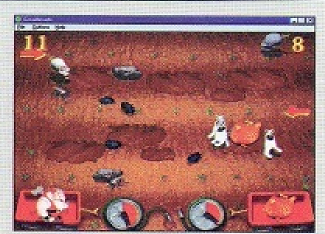
ALTERNATIVAS



BATTLE BEAST
7th Level•BMG
Anterior producto de esta casa: se trata de un simulador de lucha.



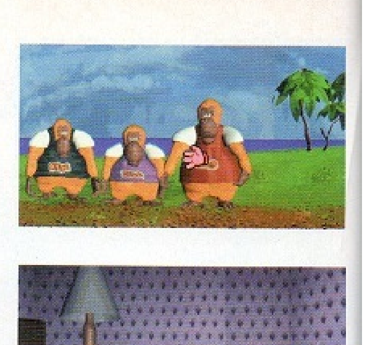
JHONNY BAZOOKATONE
U.S. Gold•Proein, S.A.
Un divertido juego de plataformas para el entorno DOS.



GEARHEADS
Philips Media•Erbe
Otro ejemplo de cómo hacer un programa del género en Windows.



SPUD



Pese a que nos encontramos en pleno verano, llega una aventura entrañablemente navideña que sabrá ahogar nuestros calores estivales.

Esta videoaventura se caracteriza por un nuevo interfaz de usuario que te permite moverte a través de un mundo tridimensional. Tu objetivo es sencillo: debes rescatar a Papá Nöel, secuestrado por un pérfido ser que desea corromper el espíritu de la Navidad.

Casualmente, el protagonista es un nieto de San Nicolás, que, avisado por uno de los gnomos de éste, debe salvar al abuelito. Desde la casa de Papá Nöel, buscas, haciendo sabio uso de los objetos que haya en tu camino (de los que hablaremos posteriormente), el camino hacia tu enemigo. Se trata de una aventura gráfica más, en la que sólo se encuentran matices de originalidad en el entorno gráfico.

El aspecto exterior es similar a los arcades 3D, con la diferencia de que en lugar de disparar debes recoger objetos.

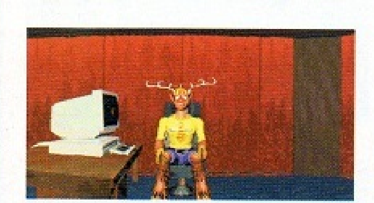
Los gráficos son buenos. La mayor pega se puede encontrar en que están en baja resolución. La iluminación es demasiado estática, pues no varía con tus movimientos. Por otra parte, apenas hay escenas de movimiento con *sprites*: han sido realizadas todas en vídeo, que se va entrelazando con los gráficos estáticos de los escenarios por los que discurre la acción. Los desplazamientos se realizan mediante el ratón; no puedes usar un *joysticks*.

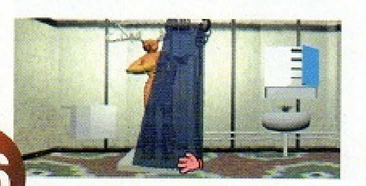
Las acciones se realizan mediante un icono que aparece en pantalla. Si hay otro personaje toma forma de boca. Cuando sea un objeto, permite cogerlo y, posteriormente, usarlo. Para los movimientos, adquiere forma de una flecha. Así, pese a que veas el mundo con 360 grados, sólo te desplazas a determinados lugares.











Para resolver los problemas que aparecen dispones de unos objetos dispuestos a lo largo del "mapeado". No siempre son útiles de forma directa, sino que debes usarlos con los gnomos y *bunnies* que recojas en la casa del abuelo.

Todo ello viene aderezado con un sonido repetitivo y digitalizaciones de voz en inglés.

Como aventura, posee muchos objetos, pero sólo dispones de unos pocos. Además, la dificultad no es demasiado elevada, pese a que va aumentando con el paso de los niveles.

A. J. NOVILLO

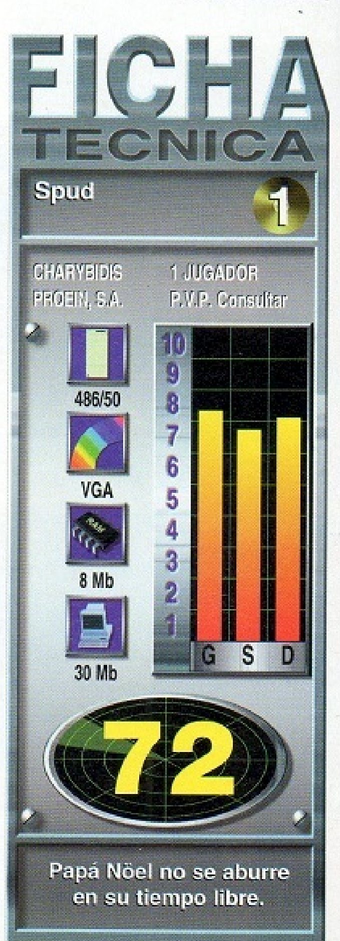
ALTERNATIVAS



RIPPER
Gametek•Proein, S.A.
6 CDs de aventura en un mundo un tanto salido de tono.



WELCOME TO THE FUTURE
Broderbund•Electronic Arts
Otra aventura extraña, tanto en concepto como en realización.



Papá Nöel no se aburre en su tiempo libre.

GEARHEADS

Dentro del software lúdico, de vez en cuando aparecen programas de muy difícil clasificación, rebosantes de originalidad, como es el caso de este divertido producto.

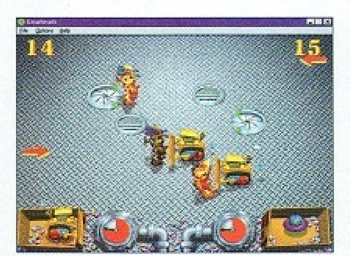
Siempre son bien recibidos los productos que se diferencian notablemente de todo lo que copa el mercado. Normalmente son programas sencillos con una desmesurada originalidad que suple otras carencias. Casos así fueron *Tetris*, *Lemmings* e incluso, con matizaciones, *Doom*. Son juegos diferentes que llegaron a copar los primeros puestos de las listas de ventas.

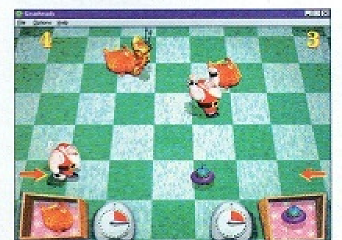
El programa que tenemos entre manos se encuentra en esa línea de productos inclasificables, a los que uno no sabe muy bien dentro de qué grupo englobar. Posee detalles que lo asemejan a un juego de mesa mezclado con *puzzle*. En conjunto, es un idea original que busca divertirnos, y eso es lo que realmente hay que juzgar.

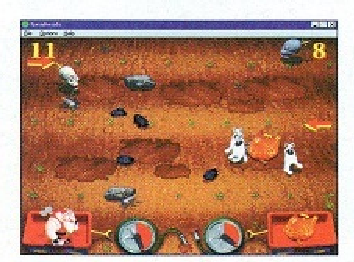
Tu objetivo es, armado con una inmensa caja de juguetes de cuerda, hacer pasar más de 21 de ellos al lado de tu rival (el ordenador dispone de juguetes que intentan lo mismo). El campo de lucha es como un tablero de ajedrez, que varía con el paso de los niveles. Visto así, el programa se podría considerar de estrategia. Seleccionas "sabiamente" los juguetes con los que vas a luchar, y dispones de ellos según tu ataque.



Cada juguete posee unas cualidades diferentes, que serán útiles para situaciones diversas. La vida de estos muñecos dependerá de la cuerda que les hallas dado, que podrás aumentar con otros juguetes, y que tu enemigo intentará disminuir con sus muchachos mecánicos. Puedes jugar en dos modos. En el normal debes superar unos niveles y cambiar de escenario y de juguetes. También puedes jugar en modo duelo, retando a otro jugador o al ordenador. En este caso escoges el escenario en el que juegas y el número de juguetes diferentes que tendrán los jugadores.







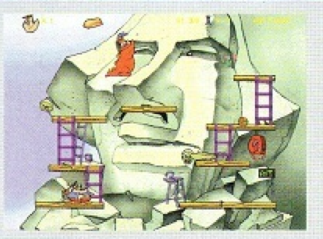
El nivel gráfico es bueno, aunque simplista: sólo existen cuatro escenarios diferentes, no demasiado trabajados. Es uno de los puntos negros del programa. Pese a que base su atractivo en la originalidad, no se deben olvidar aspectos gráficos. Un mayor número de escenarios habría hecho más atractivo el juego, pues de este modo parece que juegas siempre la misma partida.

Los juguetes están excelentemente realizados, con un movimiento muy suave y un definición excelente. Se ha buscado un aspecto entrañable, muy en la línea de la película *Toy Story*. El sonido que acompaña al juego es bastante repetitivo y monótono, y es otro de los puntos que no está a la altura.

Como conjunto, es un juego peculiar que carece de la chispa de otros programas similares para cautivar al usuario. Es entretenido, pero acaba por aburrir por la similitud de todas las partidas.

A. J. Novillo

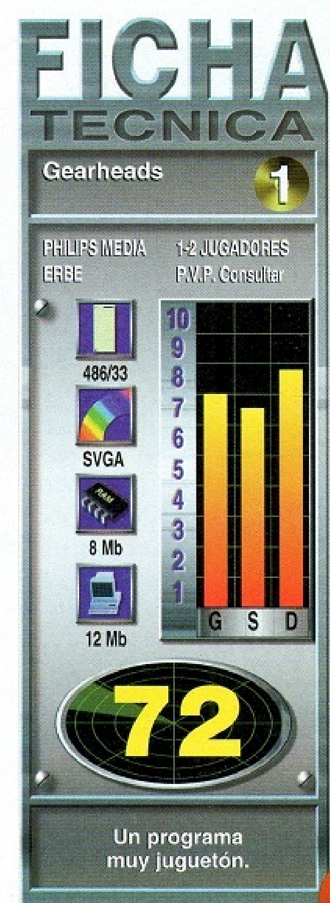
ALTERNATIVAS



ARCADE AMERICA
7th Level•BMG
Plataformas divertidas para Windows de una casa loca, loca...



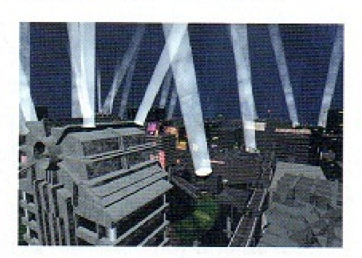
LODE RUNNER
Sierra•Coktel Educative
Corre para escapar de unos enemigos muy pegajosos.



MAXIMUN ROADRACE

Las carreras de vehículos siempre han sido un gran espectáculo. Hasta ahora, lo más importante era ganar. Ahora también tendrás que salir vivo de esta competición.

En el futuro, la violencia es uno de los añadidos de las carreras, al menos en las que te hace tomar parte **Maximun Rodakill**. Tu objetivo es ser el primero en llegar a la meta, pero no siempre el mas rápido lo logra. Los vehículos con los que cuentas son muy variados, desde motos con un ventilador enorme como propulsor hasta mini-naves que flotan sobre un colchón, etc.



Al principio, todos los participantes cuentan con unos aparatos similares en prestaciones y armamento. Éste varía de unos tipos de vehículos a otros (desde rayos láser hasta bombas de mano). Por la calzada hay una serie de objetos para hacen más animada la carrera. Éstos son obstáculos en forma de barriles, aceleradores instantáneos, recuperadores de energía, y, sobre todo, el dinero.

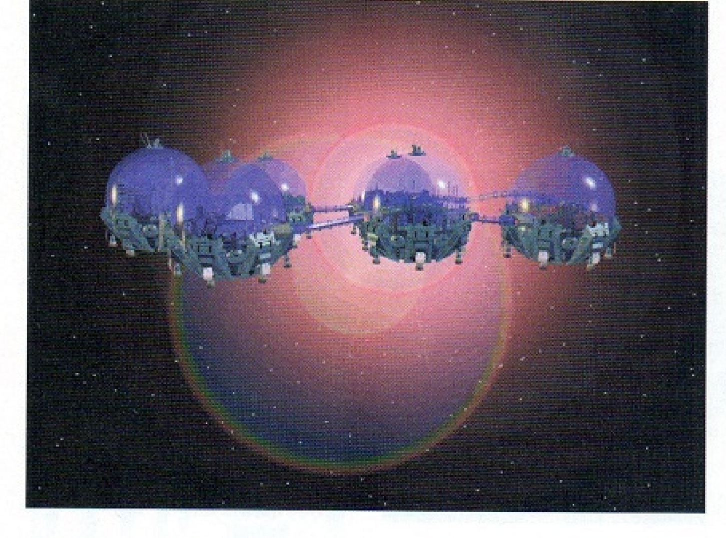
Al finalizar cada carrera, aumentarás el rendimiento del vehículo con el dinero, que aparte del que recojas en carrera obtendrás según la posición en la que hayas terminado. Este dinero te permitirá aumentar la velocidad, la tracción o la aceleración, así como incrementar la armadura, mejorar la puntería y añadir nuevas armas.

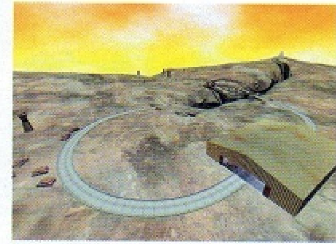
Una vez en la pista, apreciarás la calidad de los escenarios. No se han limitado a crear de manera vectorial los decorados: todo el recorrido está "renderizado", con lo que la calidad gráfica es alta y el realismo aumenta. En los vehículos han aumentado los gráficos según la cercanía, con lo que los más cercanos quedan muy "pixelados".

En cuanto al sonido, prima sobre el resto de efectos el ruido del motor, bastante monótono y repetitivo. El ruido de las diferentes armas al ser activadas es bastante normalito, sin grandes alardes. En cuanto a la música de acompañamiento, tras las primeras partidas más de uno vais a desactivarla, dado que es más un estorbo que un aliciente.

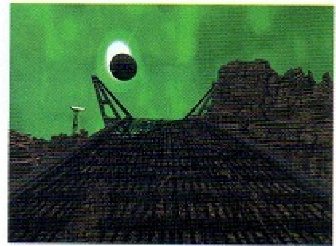
Resumiendo, es un nuevo ejemplo de carreras con armamento, en la cual los gráficos de la carretera son lo más interesante.

A. VEGAS









FICHA TECNICA

Maximun Roadrace 1

TAKE 2
PROEIN, S.A.

1-2 JUGADORES
P.V.P. 5.990 ptas.



486



VGA

8 Mb

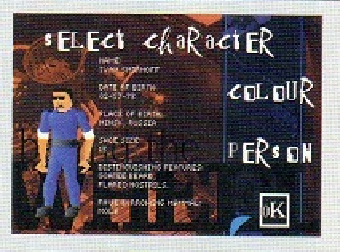
7 Mb



71

La mejor victoria es seguir vivo.

ALTERNATIVAS



BIG RED RACING
Domark•Proein, S.A.
Un programa mucho más serio, aunque sus personajes no lo sean.



WORLD RALLY FEVER
Ocean/Team 17•Arcadia
Carreras divertidas al estilo de las máquinas japonesas.

POR SÓLO 2.995 PTAS.

A LA VENTA EN QUIOSCOS

FIRE WIND

CONTIENE:

PC

REQUERIMIENTOS:

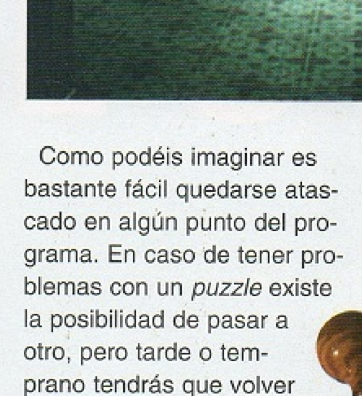
- PC 486 o superior (procesador mínimo 486DX2 a 66 Mhz).
- 4 Mb de RAM (recomendados 8 Mb)
- Tarjeta gráfica Super VGA compatible VESA.
- Disco duro con 28 Mb de espacio libre (recomendados 80 Mb).
- CD-ROM de simple velocidad (recomendado doble o superior).
- Compatible con Sound Blaster, Gravis Ultrasound o compatibles 100%

ABETO EDITORIAL

CON LA GARANTÍA DE:

DDM DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA

Te introduces de lleno en la incertidumbre de las Tierras Prohibidas, donde la magia y los poderes sobrenaturales se adueñan de cada rincón. Tu misión consiste en luchar contra un poderoso demonio. ¿Serás capaz de vencerlo?



ZORK NEMESIS

Activision te presenta el más reciente capítulo de la saga *Zork*, que comenzó allá por el año 1981. El tiempo no pasa en balde y el progreso tecnológico se ha hecho notar en las distintas aventuras de la saga. Del modo texto con el que se jugaba a *Zork I* se ha pasado a un festival de gráficos en alta resolución con color de alta densidad y sonido tridimensional del producto que ahora te presentamos.

El juego te sitúa en las Tierras Prohibidas, en las que Nemesis, un malvado demonio, mantiene atrapadas las almas de los cuatro mejores alquimistas de la época. Recorres cinco mundos para desvelar los secretos mejor guardados de estos maestros y descubrir finalmente el que permitirá liberar sus almas.

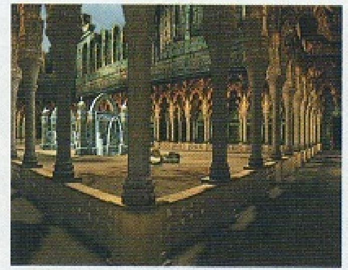
Zork Nemesis es del estilo de juegos tan conocidos como *Myst* y *The 11th Hour*. Todos ellos te sumergen en un escenario "renderizado" de gran calidad dentro del cual podrás encontrar *puzzles* y más *puzzles* listos para ser resueltos, hasta llegar al final de la aventura. Desde luego, no se trata de programas con una acción lo que se dice trepidante; más bien están dirigidos a jugadores y usuarios dispuestos a estrujarse los sesos hasta límites insospechados. Concretamente, **Zork Nemesis** posee una dificultad muy elevada. Muchas de las pistas tienen aplicación inmediata y otras no guardan una relación directa con un *puzzle* determinado, sino que es necesario combinarlas convenientemente con otras para poder llegar a la solución.

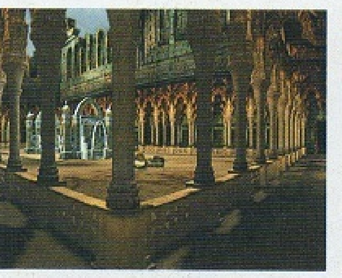
Como podéis imaginar es bastante fácil quedarse atascado en algún punto del programa. En caso de tener problemas con un *puzzle* existe la posibilidad de pasar a otro, pero tarde o temprano tendrás que volver al primero.

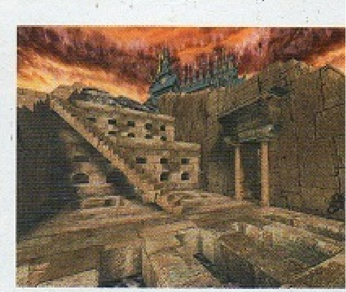
RECOMENDADO

La aventura ha sido desarrollada con la tecnología Z-Vision de la compañía Activision. Este sistema en primera persona proporciona al jugador una vista de 360 grados de los alrededores. Sin embargo, no permite moverse con total libertad por el escenario. En cada localización sólo existen algunas direcciones a las que desplazarse y la transición de un lugar a otro se realiza bruscamente. En pocas palabras, mientras se avanza se carga del disco una nueva localización, como si el jugador se estuviera moviendo por las casillas de un tablero.

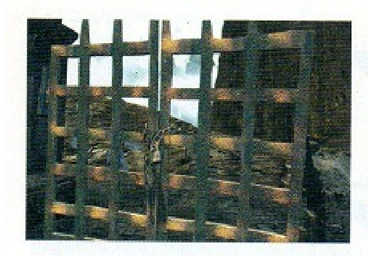
Al principio cuesta hacerse con el manejo del interfaz de usuario, que funciona enteramente a través del ratón. Pero esto no constituye ningún problema; basta con un poco de práctica para conseguir dominarlo y al final hasta resulta cómodo. Las diferentes acciones que debes realizar se indican con el cambio de forma del cursor de ratón. Moviendo el puntero













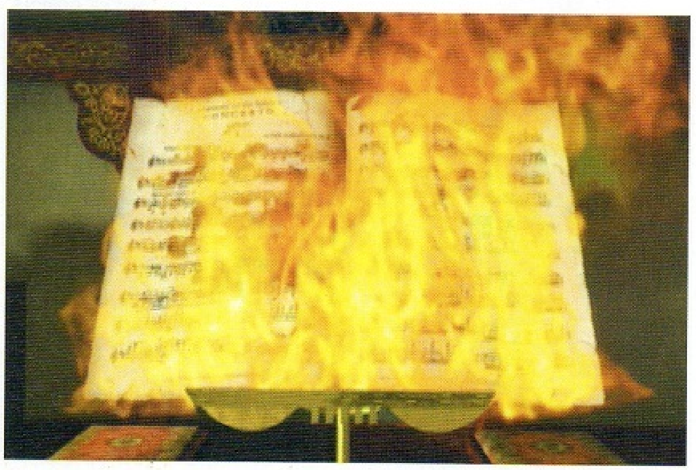
del ratón por la pantalla de juego el cursor tomará diferentes formas que indican cuándo puedes girar, ir hacia delante o hacia atrás, dar la vuelta, subir, bajar, manipular objetos del decorado o coger y dejar objetos.

El vídeo es uno de los aspectos más destacados del programa. A menudo se muestran animaciones (en realidad son vídeos) de gran calidad que ayudan a, valga la redundancia, animar este tipo de programas, tan estáticos por naturaleza. Algunos de los vídeos son transiciones entre dos puntos de un escenario, otros son movimientos del decorado a consecuencia de una acción del jugador, y unos pocos son personajes de la aventura interpretados por actores reales. Lo cierto es que todos son muy buenos y resultan agradables de ver.

En **Zork Nemesis** se ha utilizado el sonido como un elemento más que forma parte de la aventura. Por ejemplo, muchas de las pistas vienen dadas por los propios sonidos que tienen los objetos. Para la reproducción de los efectos de sonido se ha utilizado la tecnología Q-Sound, que es una mejora de las técnicas de sonido tridimensional tradicionales. Mediante Q-Sound se consigue una mejor ambientación del juego con un sonido que envuelve al jugador. Sin embargo, para poder disfrutarlo es preciso situar los altavoces en una posición determinada, con el control de volumen perfectamente centrado y los altavoces en fase (con los polos positivo y negativo del cable correctamente conectados).

La música ambiental también es de gran calidad. Cada uno de los mundos tiene sus propias características y melodías, que en ningún momento del programa llegan a hacerse pesadas. Proporcionan una sensación de misterio que a un programa como **Zork Nemesis** le viene como anillo al dedo.

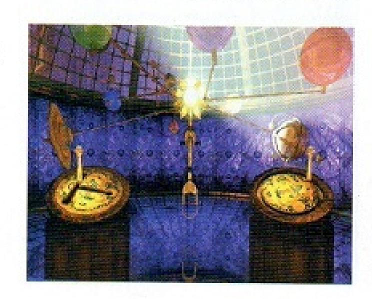
El juego puede funcionar bajo MS-DOS o Windows 95 (en el manual se recomienda este último). El problema reside en la exigente configuración hardware que necesitas para poder disfrutar de él. La versión Windows 95 utiliza DirectX y todos los *drivers* del sistema operativo tiene que ser obligatoriamente de 32 *bits*. En caso contrario pueden surgir dificultades para ejecutarlo.



En definitiva, **Zork Nemesis** es un gran juego repleto de *puzzles* que constituyen todo un reto para los aficionados. La ambientación es una de las mejores que hemos podido ver por aquí en los últimos tiempos. El desarrollo de la historia es bastante bueno y la realización, salvo pequeños detalles, está bien hecha.

Como aspectos negativos tiene la enorme dificultad de algunos de sus *puzzles* y los demasiado elevados requisitos hardware. Si disfrutas con la imagen sintética y no te importa forzar un poco tus neuronas, **Zork Nemesis** te proporcionará muchas horas de entretenimiento.

F. DE LA VILLA





ALTERNATIVAS



BAD MOJO
Pulse Entertainment•Arcadia
Otra aventura que te muestra una historia alucinante.



ANGEL DEVOID
Mindscape•Proein, S.A.
Un juego futurista dedicado los amantes de *Blade Runner*.



CONGO
Viacom New Media•CIC Interactivo
No podía faltar esta aventura, con un protagonista "muy mono".

JUEGOS

Todavía resignándonos a la amarga derrota del equipo español ante los ingleses, nos llega la oportunidad de dar un vuelco a la historia. El resultado depende de ti.



Los aficionados a los simuladores de fútbol están de enhorabuena. Sobre todo si no son puristas, pues sale al mercado una nueva versión del programa de fútbol *Actua Soccer*, una verdadera joya en su campo.

El motivo una esta versión del clásico no es otra que el famoso acontecimiento de principios de verano, la Eurocopa de fútbol celebrada en la fría y nublada Inglaterra.

Si no conoces al predecesor de este juego, ¿dónde has estado los últimos años? Te recuerdo las maravillosas opciones que este programa te ofrece. Lo cierto es que se

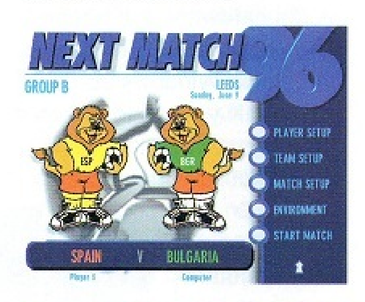


trata de características que son bastante comunes dentro de su género, pero aún así siempre se agradecen.

Las principales opciones del juego son, por ejemplo, la inclusión de un número considerable de cámaras por el campo gracias a las cuales podrás ver el partido (desde un punto de vista en el que ves a tu jugador en un plano muy cerrado hasta un plano cenital en el que ves el campo desde arriba, como en los programas clásicos género).

Otra de las opciones curiosas del juego es la inclusión de una voz que comenta el desarrollo de los partidos.

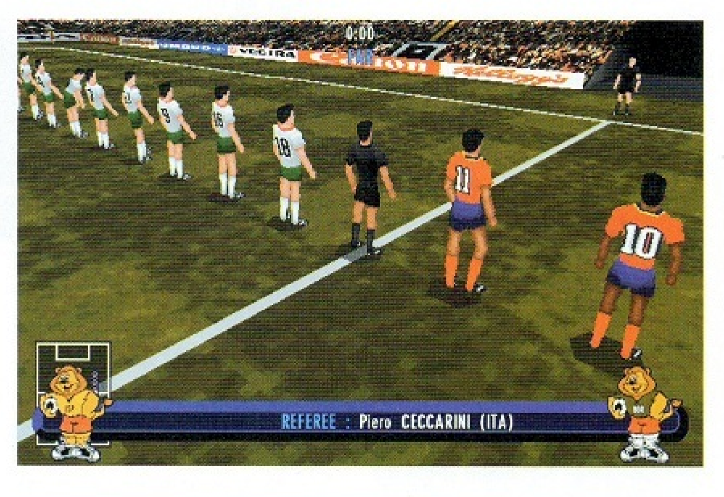
La única diferencia que vas a encontrar entre este juego y su primo hermano es, pues, que se limita al cercano evento europeo y a los equipos que en este campeonato se disputaron el primer puesto. Así, obvia todas las demás posibilidades que ofrecía el anterior programa, cosa que reduce la diversión.



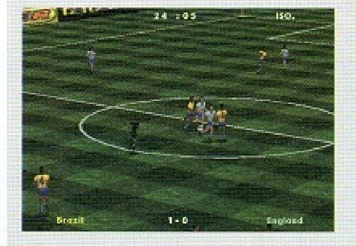
Gráficamente el programa resulta perfecto, ya que en cada una de las posiciones de cámara puedes observar a tus amigos los jugadores con una definición bastante lograda, además de contar con un movimiento y una animación "para chuparse los dedos".

El sonido es normal. Aparte de algún "efectillo" de sonido y la voz del comentarista, encontrarás por el juego alguna sintonía "sosilla", que no amenizará convenientemente el desarrollo del programa.

V. SÁNCHEZ



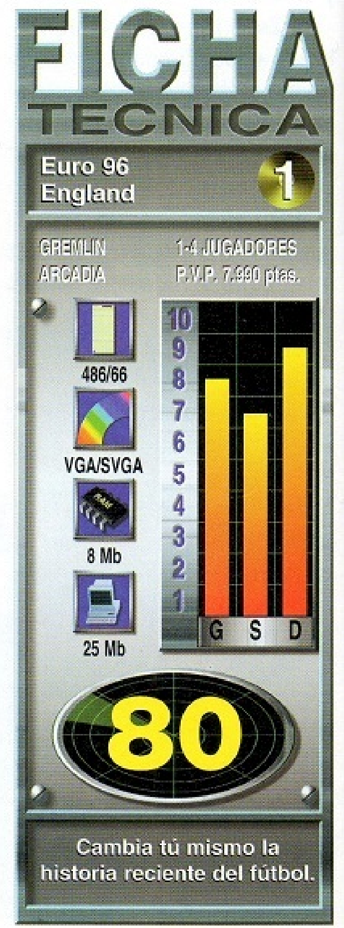
ALTERNATIVAS

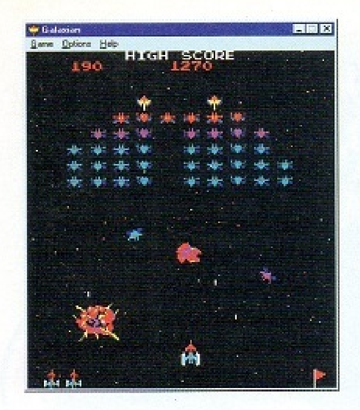


ACTUA SOCCER
Gremlin•Arcadia
Antecesor de *Euro 96*, utilizaba equipos nacionales.



FIFA SOCCER 96
EA Sports•Electronic Arts
El mejor juego de fútbol de la historia del software lúdico.





Return of Arcade

Los "viejos" nostálgicos están de suerte. Microsoft trae hasta nuestros PCs cuatro programas clásicos que arrasaron hace algo más de una década en las salas recreatiavas. Siempre es bueno volver a nuestras raíces.

A los que tenemos cierta edad nos llueven los recuerdos de las primeras máquinas recreativas. Juegos memorables, que, hoy por hoy, estarían desfasados en todos los aspectos, nos hicieron pasar momentos maravillosos. Alguno de esos mantiene su capacidad de entretenimiento y superan incluso a productos actuales.

Dentro de la espiral de creación de emuladores que corran sobre PC juegos de otras plataformas, no podía ser menos las máquinas recreativas. En este caso provienen de una casa de gran prestigio, Microsoft, que potencia sus productos para Windows 95.

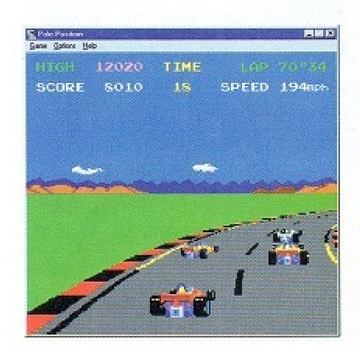
Return to Arcade es una emulación de cuatro juegos bastante conocidos, de los que pululan múltiples clónicos: *Pacman*, *Pole Position*, *DigDug* y *Galaxian*. En contra de la costumbre de crear un emulador genérico, y sobre él "correr" las diversas *ROMs*, Microsoft ha integrado emulador y juego en uno. Una técnica de *marketing* que te obliga a comprar todos los juegos que vayan sacando: si, por alguna razón, tienes la *ROM* de un programa, no puedes utilizarla en el emulador.

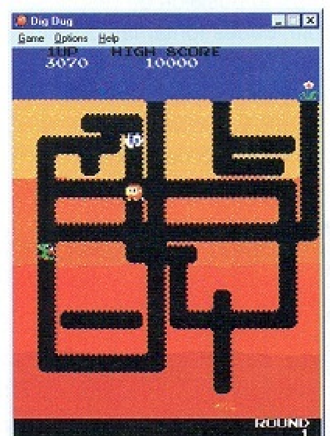
De hecho, una de las mayores pegas que se le pueden encontrar a este producto es lo ridículo de su oferta. La idea es bastante buena, pues muchos usuarios echan de menos los juegos de antaño, y verían con buenos ojos la posibilidad de hacerse con ellos. Pero, sin embargo, Microsoft nos los ofrece con cuentagotas.

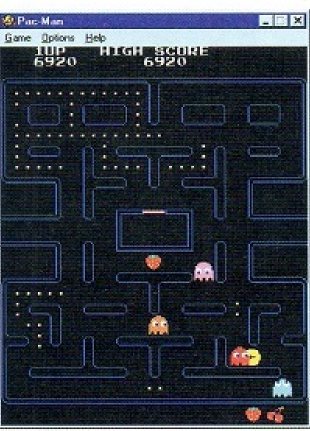
En este paquete ofrece cuatro juegos. Previsiblemente, si la demanda es adecuada, irán produciendo nuevos lanzamientos de cuatro programas y sacarán una infinidad de colecciones pírricas con las que poder "rascar" el dinero del usuario. Sin embargo, hubiera sido más razonable, de cara al comprador, lanzar quizás un CD-ROM, algo más caro, pero con una cantidad de programas suficiente para que el jugador no se canse a los pocos días porque ya ha visto todo lo que hay que ver.

Los juegos son parcos en gráficos, pero mantienen la capacidad de enganchar al jugador y el encanto de ser juegos en los que nos gastamos "cienes y cienes" de monedas. El sonido no está bien emulado: llega a molestar.

A. J. NOVILLO









FICHA TECNICA

Return of Arcade 4"

MICROSOFT
MICROSOFT
1-2 JUGADORES
P.V.P. Consultar

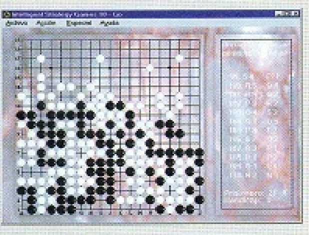
486/33
SVGA
8 Mb
10 Mb

G S D

45

Atrapados por nuestro pasado.

ALTERNATIVAS

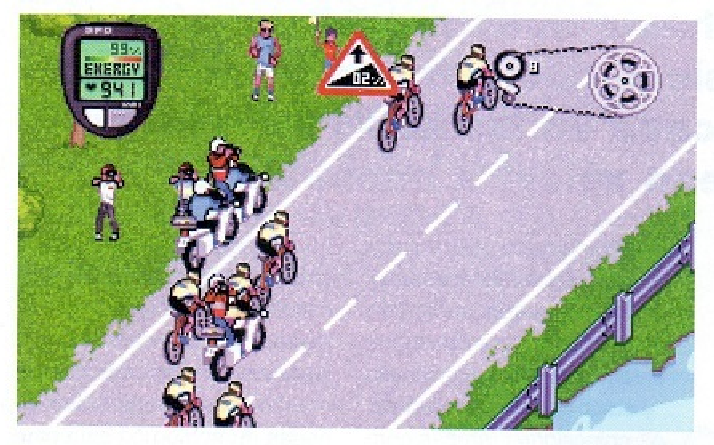


10 JUEGOS DE ...
Oxford Softworks•System 4
10 juegos que te harán pasar mejores ratos que *Return of Arcade*.



ZOOP
Viacom New Media•CIC Interactivo
Un arcade en toda regla con diversión asegurada.

GUÍA CICLISMO 96



Cuando nos encontramos en temporada alta de ciclismo, llega a tiendas y kioskos el mejor juego interactivo para seguir las grandes carreras y cambiar todos los resultados.

Teniendo como principal eje el mundo de las dos ruedas, Abeto y DDM presentan un programa en el que puedes consultar la base de datos con información de los más relevantes equipos y sus escuadras, o bien elegir a uno de ellos y lanzarte a la carretera para alcanzar la victoria final en una de las tres grandes carreras: Giro, Tour y Vuelta.

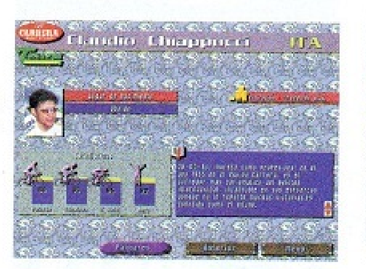
Al iniciar el programa aparece la posibilidad de acceder a la base de datos, dividida en tres apartados. Por una parte tienes la parte documental de los equipos, en la que se presentan los aspectos más relevantes de las escuadras, desde los diseños de sus *maillots* hasta su palmarés, pasando por el historial de los corredores. Otro de los apartados es el de las grandes carreras, con un poco de su historia y todos los ganadores de las pasadas ediciones. El ciclismo es un deporte con muchos años: echa un vistazo a la historia de los corredores que han hecho grande esta disciplina, desde sus albores hasta hoy.

Para cuando hayas leído esta información y seas un experto en la materia, qué mejor manera de comprobarlo que tomar las riendas de una de estas formaciones y tratar de ganar. Pero como esto es muy incómodo al aire libre, el juego te da la oportunidad de llevarlo a cabo desde el teclado (o *joystick*) de tu ordenador en la parte arcade. Las opciones permitidas son la de entrenamiento y la de director del equipo.

En tu posición de responsable, debes tomar las decisiones oportunas para lograr los mejores tiempos en cada etapa. Las opciones que tienes al inicio de las mismas son variadas, como comprar el equipo que creas necesario en forma de bicicletas, cascos o comida, comprobar el estado del mercado de corredores para añadir los mejores a tu plantilla o preparar concienzudamente la estrategia que debes seguir en la etapa, eligiendo los puntos en los que realizar una escapada, disputar el *sprint* o aliarse con otros corredores, entre otras muchas opciones.

Pero al iniciar la etapa ya sólo cuenta el hombre, solo sobre su bicicleta. En esta parte, los gráficos están muy detallados, pudiendo ver los diferentes *maillots*, tipos de bicicleta e incluso el diseño de las ruedas. Y como las carreras de este tipo son de importancia, en más de una vez te cruzarás con las motos de televisión o sentirás el ruido del motor del helicóptero. Dependiendo del tipo de control elegido, jugarás con las cámaras para observar los diferentes pelotones, escapadas y puntos de importancia, o bien controlar directamente a tu corredor preferido.

A. VEGAS











ALTERNATIVAS



PBA BOWLING
Bethesda•Virgin
Un juego alternativo, de un deporte alternativo.



TNN TOURNAMENT BASS
American Softworks•Electronic Arts
Cómo aburrirse intentando pescar botas en el río.



THE WAR COLLEGE

A tus ojos se muestra uno de esos programas que sobre el papel parece muy interesante pero cuando observas sus intersticios te llevas un fiasco.

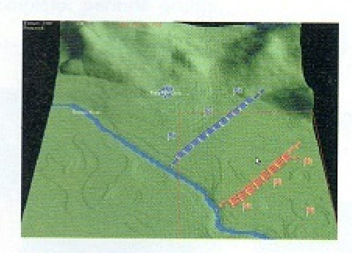
The War College te permite emular a los generales más famosos de la historia y repetir, o mejorar, las hazañas más sonadas en las batallas que crearon escuela. Todo ello aderezado con gráficos Super VGA, música de calidad CD y una completa base de datos.

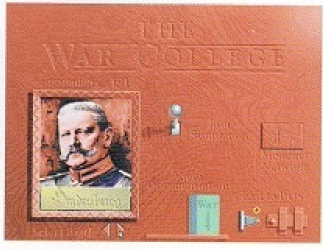
Sin embargo, tras echar el primer vistazo al programa, las ideas preconcebidas que se pudieran tener se derrumban. Efectivamente, puedes luchar en las batallas de Pharsalus, Austerlitz, Antietam o Tannenberg, y puedes encarnar a Napoleón, Lee o Julio César. Pero la calidad de sus gráficos SVGA es baja, la música mediocre y la base de datos casi completa.



Pese a todo, estos datos no deberían tener una importancia excesiva en un juego de estrategia militar; de todas formas, no por ello hay que pasarlos por alto. Lo que realmente cuenta en estos casos es la simulación como tal, y sobre este aspecto se puede decir que **The War College** no está del todo mal. Sin embargo, la puesta en escena deja bastante que desear.

El campo de batalla no se representa con los típicos hexágonos y gráficos de las unidades. Carece de casillas y está bien representado, pero las unidades son líneas gruesas que se retuercen y estiran según transcurre el juego. Esto le hace perder mucha calidad. No hay unidades desplazándose por el terreno: se ven simples líneas en movimiento. El jugador se limita a trazar el camino que debe seguir cada una de ellas.



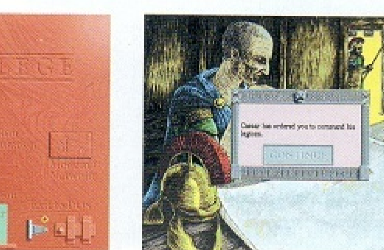


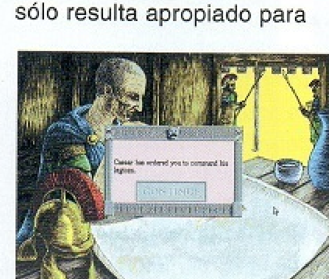


Lo más destacado del programa son los gráficos del terreno. Está representado en perspectiva y logra dar una buena sensación de relieve. Además, puede ser ampliado o reducido para concentrarse en una zona determinada.

The War College no es un ejemplo que deban seguir otros juegos de estrategia. Tiene muchos aspectos susceptibles de mejora, quizá demasiados, y realmente sólo resulta apropiado para amantes de la estrategia que lo quieran probar todo o para los neófitos que desean introducirse en la estrategia militar por ordenador con una simulación sencilla.

F. DE LA VILLA

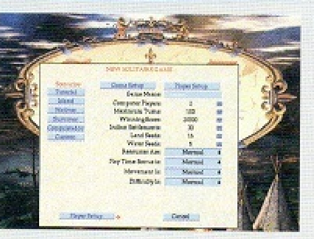




ALTERNATIVAS



CIVILIZATION 2
Microprose•Proein, S.A.
Una nueva lección del maestro de la estrategia: Sid Meier.



CONQUEST OF THE NEW...
Interplay•CIC Interactivo
Un nuevo clásico de estrategía gracias a su gran diseño.



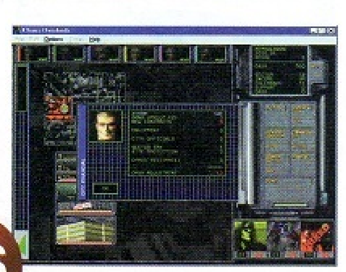
CHAOS OVERLORDS



Si siempre has soñado con ser el "macarrilla" de tu barrio, este programa te va a permitir serlo sin que debas salir de tu misma habitación. Sólo tienes que convertirte en un auténtico *overlord*.

La estrategia es uno de los campos que más juego ha dado a las casas desarrolladoras de software desde el inicio del negocio. Es difícil encontrar un producto que no tenga precedentes en el campo, si bien se ha simulado ya todo tipo de negocios, más o menos legales y más o menos reales.

El programa al que nos referiremos en este artículo tiene ciertas peculiaridades que lo hacen más original, aunque su argumento tiene mucho en común con un programa estrella de hace unos años: *Syndicate*. Al igual que el juego anteriormente mencionado, debes resolver una serie de misiones, diez en este caso. Te mueves en una ciudad en la que existen multitud de bandas armadas que alquilan sus servicios al mejor postor. La ciudad se distribuye en varios cuadrantes, que deberá ir dominando cada banda. Cada zona tiene diversos lugares de interés, que conviene dominar, pues son los que proveen de dinero y conocimiento a tu clan.





Las misiones tienen diferentes objetivos; desde eliminar a todos los demás *overlords* hasta dominar un cierto porcentaje del "mapeado". La diferencia fundamental frente a *Syndicate* es que en aquél existía una aproximación arcade a la hora de desarrollar la misión, y en este caso te mueves sobre un juego de tablero, lo que le hace menos atractivo.

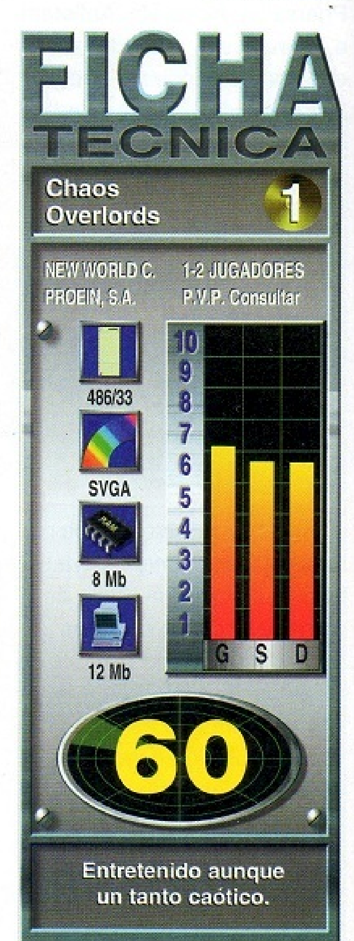
Compites con cinco jugadores manejados por el ordenador o tus amigos. Éstos jugarán sobre la misma máquina o tendrán la opción de conectarse vía Internet.

Dispones de dos tipos de lacayos, los "manos derechas" y las bandas armadas mercenarias. Los primeros vienen en cantidad limitada y son gratis; las bandas se contratan por cierto tiempo. Las acciones que realizan son idénticas: atacas a las bandas que entren en tu zona, creas el caos en un territorio para hacerte con su riqueza, desarrollas nuevas armas, sobornas a los estamentos represivos, etc.

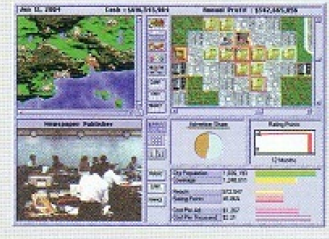


Los gráficos, en alta resolución y con 64000 colores, son estáticos y bastante repetitivos. Hay cuatro botones con diversas opciones, cada una de las cuales da lugar a una ventana diferente, y ahí se acaba todo. Y esto mismo ocurre con todos los demás aspectos del juego: sonido, originalidad y diversión.

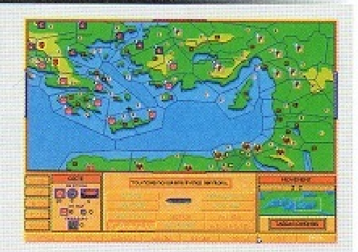
A J. Novillo



ALTERNATIVAS



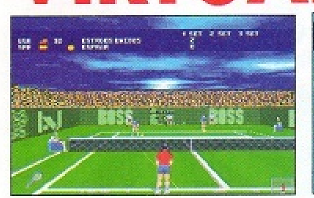
CAPITALISM
Interactive Magic•BMG
Estrategia económica de hoy para gente de nuestros días.



ADVANCED CIVILIZATION
Avalon Hill•Proein, S.A.
Avanza con tu Imperio en la conquista del mundo.

VIRTUAL TENIS

TODO EL TENIS MUNDIAL EN UN CD-ROM DE IMPACTO...


Terrenos de juego creados en 3D con nubes fractales.



Cuadro de partidos disputados en el torneo en curso.



Los torneos se pueden jugar en compañía de un amigo.



Control de los jugadores con teclado o Joystick.



Posibilidad de jugar el Grand Slam completo: permite grabar torneos y temporadas a la mitad.

Virtual TENIS

POR SÓLO 2.995 PTAS.

CONTIENE: PC

REQUERIMIENTOS: PC 386 o superior, 4MB memoria RAM, lector de CD ROM, tarjeta VGA, disco duro, ratón recomendado. Compatible con Sound Blaster y Gravis Ultrasound.

ABETO EDITORIAL

CON LA GARANTÍA DE: DDM DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA



Se pueden disputar los cuatro torneos del Grand Slam.



Completas estadísticas de cada partido.



Control independiente de música y sonido.

- Posibilidad de conectarse con distintos jugadores mediante red, módem y cable serie.
- Sistema de menúes totalmente intuitivo.
- Ayuda interactiva durante el desarrollo del juego.
- Fácil instalación en el disco duro.
- Jukebox para escuchar las distintas melodías que contiene.
- Cuatro diferentes superficies.
- Cada uno de los jugadores posee sus propias características.
- Permite elegir el número de sets que se desee disputar.
- Posibilidad de cambiar incluso el detalle gráfico.

CON LA GARANTÍA DE



Solicita VIRTUAL TENIS enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 661.42.11* de 9 a 14 y de 15:30 a 18 , o por Fax: (91) 661.43.86

Deseo que me envíen: ☐ **VIRTUAL TENIS por 2995 ptas. + 250 ptas. de gastos de envío.**

Nombre y apellidos.................................Domicilio.................................Población.................................

Provincia.................................C.P ....F. de nacimiento.........................Profesión.................................

FORMA DE PAGO:

Talón a ABETO EDITORIAL ☐ Contra-reembolso Teléfono .... Firma ,

☐ Giro Postal nº.................................de fecha.........................

☐ Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Fecha de caducidad de la tarjeta.................................Nombre del titular, si es distinto.................................

ABETO EDITORIAL

Rellena este cupón y envíalo a: ABETO EDITORIAL C/ Aragoneses, 7. 28100 Pol. Ind. ALCOBENDAS (Madrid)

JUEGOS

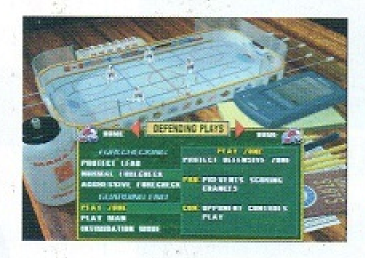
NHL POWERPLAY HOCKEY 96

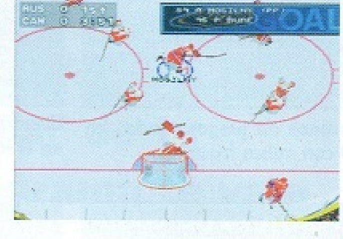
El titán Electronic Arts sigue apostando muy fuerte por los simuladores deportivos. En este caso te presenta un juego de Hockey sobre hielo para el entorno Windows 95.

El software lúdico encuentra uno de sus más fuertes atractivos en el mercado deportivo. El deporte es el actual opio del pueblo, como se puede ver por las movilizaciones de gente o los millones que se mueven en fichajes o transmisiones. Las casas programadoras se dieron cuenta de ello enseguida, y algunas, como es el caso de Electronic Arts, se han especializado en este campo. Podemos afirmar que esta casa se ha centrado en tres productos principales, que va adaptando cada año a la innovaciones del mercado. Los dos más populares son *Fifa Soccer* en sus diversas ediciones, muy apreciado en el mercado europeo, y el magnífico *NBA Live*, un súper ventas en ambas orillas del océano. El tercero de sus programas centrales es **NHL Powerplay Hockey 96**, basado en la liga profesional americana de hockey sobre hielo. Se trata de un deporte de gran tradición en EE. UU. que en España pasa desapercibido, pues no es habitual encontrar gente que lo practique.

El juego no presenta grandes diferencias con *NBA Live*. Su estructura de menús es muy similar, permitiendo jugar partidos de exhibición, ligas o *playoffs*. Trae todos los equipos de la liga *NHL*, los *All-stars* y un nutrido grupo de selecciones nacionales. Hay opciones para cambiar jugadores en las alineaciones, estilos de juego, etc.

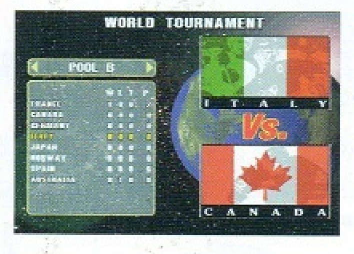
Puedes utilizar uno, dos o tres jugadores, controlando los de un mismo equipo o los de equipos contrarios. Para ello, llevas a un jugador con el *joystick* y a los otros dos con el teclado.





El aspecto gráfico está bastante cuidado, si bien la resolución de los jugadores debería ser mayor dada la tecnología actual, que lo permite con creces. Se han respetado los uniformes originales de todos los equipos y las normas del juego. El *scroll* del campo es correcto y los movimientos de los jugadores son suaves y dan una gran sensación de realismo. Por lo demás, el control es bastante sencillo y permite disfrutar al máximo desde el primer momento.

El sonido no es malo, pero tampoco destaca. Se echan de menos posibilidades de cambiar de cámara, pues el juego se te ofrece en un posición cenital, muy poco original aunque desde luego práctica. A pesar de que el juego está realmente cuidado, se hechan en falta pequeños detalles que producirían un mayor grado de realismo. Da la sensación de que está menos cuidado que *NBA Live*..



A. J. NOVILLO



ALTERNATIVAS



NHL 96
EA Sports•ELectronic Arts
Uno de los mejores juegos del género con gráficos Super VGA.



WAYNE GRETZKY
Accolade•Electronic Arts
Otro intento de crear un divertido programa de hockey sobre hielo.

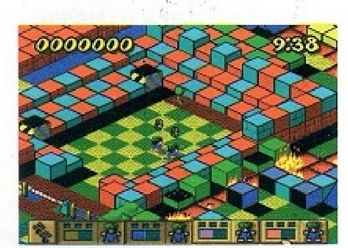


LEMMINGS PAINTBALL

Por más que lo pienso, me arrepiento de haber sido uno de los que contribuyeron a que los *lemmigs* se hiciesen tan famosos. De hecho, fui un adicto incondicional de las dos primeras partes cuando salieron al mercado.

Pero luego comenzó lo peor. Empezaron a meternos esos malditos animalejos por donde no podían ser metidos, se hicieron más partes (hasta una en tres dimensiones). Y es que, si eres un programador de la casa Psygnosis y pierdes el mercado que te sustenta (los Amiga)... ¿qué hacer si encuentras el filón que supone un éxito enorme como el de los *Lemmings*?.

Lo malo es que no sólo han explotado indiscriminadamente este su más grande éxito, sino que no pararán nunca de explotarlo, al parecer, y eso me lleva a hablar de este **Lemmings Paintball**, que no es más que una especie de mala copia del programa *Cannon Foder*, pero no sólo un tanto cutre, sino que aburrida y con unos de los gráficos más sosos que he tenido el deshonor de soportar.



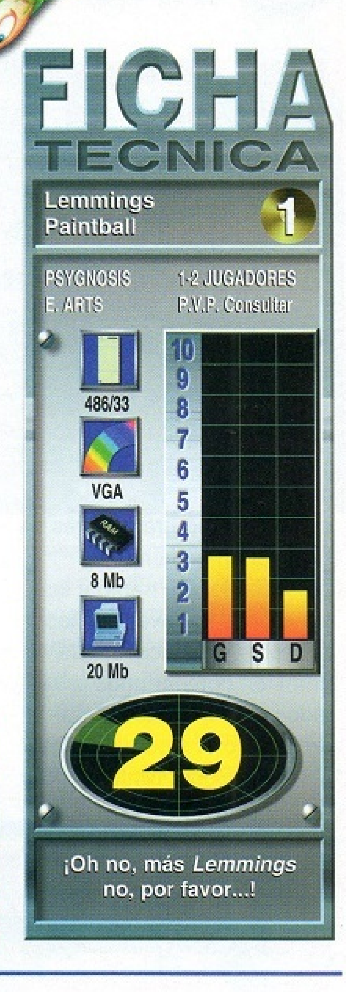
El sonido es exactamente el mismo que el de todas las entregas anteriores de la saga *Lemmings*, con vocecillas de éstos, y una música, que cabalga entre el *Funky* y el *Techno*, exactamente tal y como ha sido hasta ahora. En fin, si algo se tuviese que salvar de una quema en este juego, desde luego no serían ni los gráficos ni el penoso sonido, sino la maravillosa presentación con la que te introducen al programa, con unos curiosos *Lemmings* que han sido animados con plastelina.

V. SÁNCHEZ

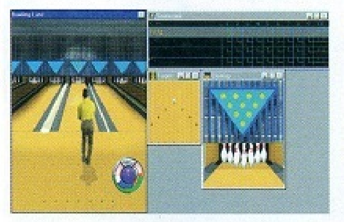






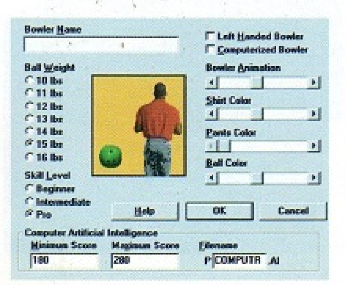


PBA BOWLING



PBA Bowling te acerca al mundo de los bolos con una buena simulación y la técnica necesaria para este poco conocido pero apasionante deporte.

La pantalla de **PBA Bowling** se divide en cuatro ventanas en las que se desarrollan los diferentes aspectos del programa. En la más grande se observa al jugador, la pista y el control del movimiento de la bola. La dirección sobre la pista, los marcadores y una visión cercana de los bolos ocupan las otras ventanas.



Para tirar, controlas la bola como en los juegos de golf: presionas el botón del ratón para controlar la fuerza, y al soltarlo obtienes el efecto o *spin*: la bola describirá una parábola. Si los indicadores de fuerza y dirección entran en la zona roja, el tiro saldrá defectuoso.

Además de la fuerza y el efecto, controlas la dirección sobre la pista en una ventana con 7 diminutos triángulos que sirven como referencia para apuntar sobre los bolos.

Realizado el tiro, **PBA Bowling** actualiza la puntuación y repone los bolos. Puedes jugar en modo de práctica, individual, varios jugadores (hasta 4) y ligas.

A nivel técnico este programa está bien realizado. Los gráficos son buenos y el sonido real, aunque un poco monótono. Su problema es que una vez que "se le coge el truco", se pueden hacer casi todos los plenos.

En resumen, se trata de un juego técnicamente bien realizado pero con una jugabilidad muy escasa una vez pasado en breve período de aprendizaje.

W. LEWIN



RETURN FIRE

RECOMENDADO

Si las ideas de lo creadores no están muy claras, el mundo de las consolas viene en ayuda de nuestros PCs. Así ocurre con esta sólida mezcla de arcade y estrategia.

La magia de las videoconsolas pocas veces llega hasta el mundo del PC. Hasta no hace mucho, los programadores se escudaban en la menor potencia del PC frente a las soluciones hardware de las consolas y cartuchos, que permiten obtener unos resultados más brillantes y rápidos, como el modo 7 de las consolas Super Nintendo. Sin embargo, con la llegada de los Pentiums, ha comenzado a proliferar la adaptación de programas más o menos prestigiosos desde las plataformas inferiores (desde los equipos de 16 *bits*, como Sega o Super Nintendo, hasta los más potentes de 32 *bits*, como Playstation o Saturn).

Poco ha se ha desmitificado la imposibilidad de llevar software de una plataforma a otra, como han demostrado excelentes conversiones como *Megaman X* o *Johnny Bazookatone*. Esto viene confirmado por la noticia de que Sega lanzará sus juegos también en el mercado de PC y compatibles. Y para los que hemos tenido la suerte de ver una demo de *Virtua Fighter*, os puedo asegurar que con un Pentium tenemos una máquina recreativa en casa. Sólo es necesario que los programadores lo admitan y se pongan en ello. Toda esta filípica introductoria se debe a que el juego que paso a comentar proviene también del mundo de las consolas.

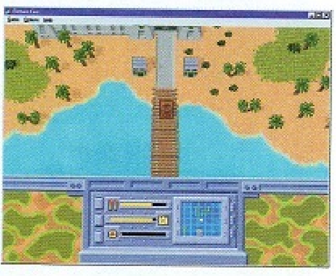


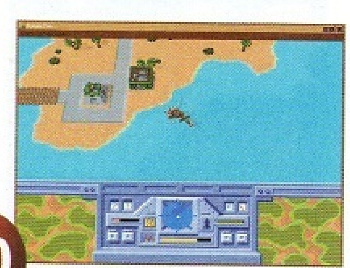
Estamos pasando por una importante crisis de originalidad, que las casas solucionan con superproducciones con mucho vídeo, actores conocidos y poca acción. Para los que desean más acción, las ideas están algo espesas. Sin embargo, tenemos la solución muy cerca. Hay un gran almacén de juegos de consola que a lo largo de estos últimos años ha dejado grandes programas, que ahora podemos disfrutar los jugadores del PC.

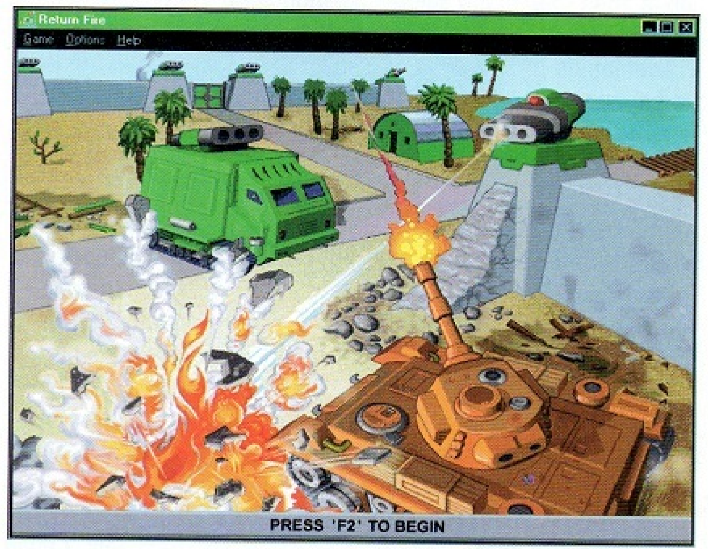
RETURN FIRE

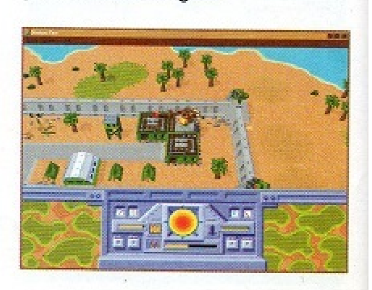
El juego que nos ocupa es un arcade con perspectiva cenital en el que puedes manejar diversos vehículos militares: un helicóptero, un tanque, un lanzamisiles anfibio y un *jeep*. Tu objetivo es destruir el edificio central del rival y robar su bandera para llevarla a tu hangar. Para ello debes seleccionar tu material bélico en función de las cualidades de cada elemento.

El helicóptero es veloz y el manejable, pese a que su capacidad destructiva sea bastante limitada. Es ideal para descubrir el lugar de la base enemiga y evitar guerrear en zonas carentes de interés. Es frágil frente a los proyectiles enemigos.









El tanque, por su parte, es muy resistente a los disparos y tiene una gran fuerza de asalto, pero su lentitud no lo hace adecuado para operaciones muy bruscas. Es ideal para ir desgastando las líneas enemigas e ir destrozando su línea defensiva.

El lanzamisiles tiene cualidades muy parecidas, si bien es menos resistente y algo más rápido. Su mayor cualidad es que puede alcanzar blancos terrestres desde bastante distancia, lo cual le hace especialmente útil cuando te encuentres ante murallas y zonas con gran capacidad defensiva.

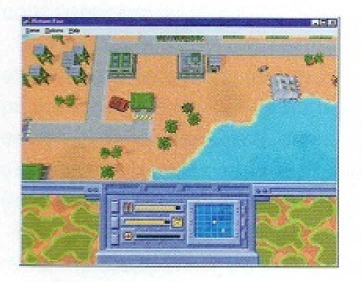
El *jeep* es el vehículo más rápido, con el que debes entrar entre las líneas enemigas y recoger la bandera rival. Tanto tus fuerzas de ataque como de defensa son débiles. Debes utilizarlas sólo cuando tengas el campo despejado de peligros.

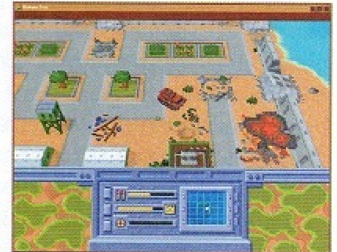
El enemigo, que puede ser otro jugador o el ordenador en modo entrenamiento, dispondrá de gran cantidad de armas para defenderse. En el modo de entrenamiento, dividido en varios niveles, aparecerán nuevas armas enemigas de forma progresiva. Los niveles están formados por varias misiones en las que cada vez es más difícil resolver el objetivo. Al pasar de nivel, en las nueva misiones encontrarás nuevos enemigos y armas con las que retar a tu inteligencia. De hecho, el juego no es sólo un arcade, sino que además debes



actuar estratégicamente para saber escoger con qué arma atacar en cada momento, y de qué modo.

No se trata sólo de ir disparando sin piedad, sino que además debes pensar. El interfaz gráfico usado corre sobre el nuevo Windows 95. El aspecto gráfico es muy parecido a juegos como *Jungle Strike*, *Desert Strike* o el shareware *Seek & Destroy*, aunque con una mejor resolución en lo que a enemigos, edificaciones o naves se refiere. Sin embargo, los niveles son demasiado parecidos entre sí. Se abusa del desierto y las palmeras, y cuando se juegan unas cuantas misiones se hace algo repetitivo.





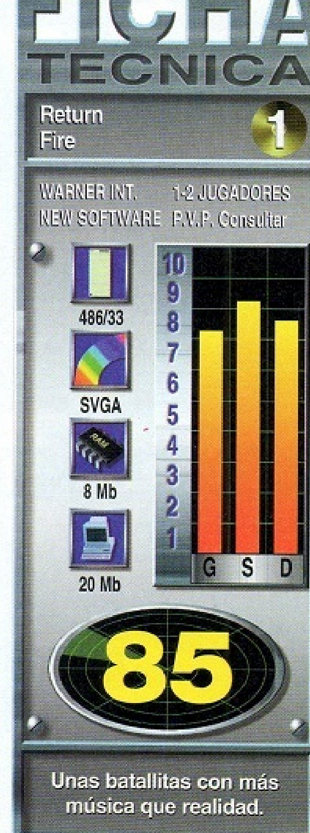




El movimiento de las unidades es excelente: poseen una movilidad de realismo pocas veces visto, especialmente el helicóptero. Un punto muy destacables es el sonido. En lugar de recurrir al clásico "machaqueo maquinero", en este caso te encuentras con fragmentos de la mejor música clásica, traspasados al ordenador con una calidad y una nitidez inmejorables. Es emocionante manejar el helicóptero mientras suena de fondo la *Cabalgata de las Walkyrias* de Wagner, referencia cinéfila donde las haya (*Apocalypsis Now*, de Francis Ford Coppola, por supuesto). Cada unidad que uses dispone de una melodía distinta. Junto a estas melodías, aparecen unos efectos sonoros de calidad, pero algo menos destacables que la música.

El conjunto del juego propone una interesante aventura estratégico-destructiva, que pese a los monótono de sus gráficos sin duda conseguirá "engancharte" para intentar superar cada vez más misiones. Su realización será del gusto de todos los aficionados, pues está bien resuelta en todas sus facetas. Un programa interesante como contrapunto a las largas y enrevesadas videoaventuras que priman hoy en día.

A. J. NOVILLO



ALTERNATIVAS

PROTOTYPE
Max•Proein, S.A.
Un "matamarcianos" de menor calidad que su propio nombre.



REVOLUTION X
Acclaim•Arcadia
Otro éxito de las consolas y máquinas recreativas de la calle.



TRAUMA
Noria Works•Friendware
Un arcade netamente español que resultó ser un fiasco.

WITCHAVEN II: BLOOD VENGEANCE

Guerrero joven, audaz, muy diestro y ágil cual culebra busca reino donde poder guerrear, destrozar y apalear. Abstenerse princesitas secuestradas y aburridas.



Lo que más me duele de este producto, como usuario, es que se haya dado tan poca importancia al argumento. Sé positivamente que en programas de esta índole la historia suele ser lo de menos (o eso se dice por ahí), pero uno, que debe de ser demasiado romántico, se emociona cuando las misiones que debe realizar se suceden con un algo entre medias, cuando las partidas no son más que un mero intermedio, ultraviolento, eso sí, de una trepidante historia que está cargada con todo tipo de emociones y sorpresas.

Sin embargo, la moda que predomina, ha predominado y lo hará siempre en el cada vez mayor gremio de los juegos tipo *Doom* es: ¿Para qué narices necesitamos historia, si tenemos mucha sangre? Este juego, cómo no, se apunta a la moda dispuesto a ser además el número uno de las torpezas informáticas.

Con *Witchhaven* se limitaban a "llenarnos el gaznate" con un juego digitalizado, y unos gráficos en SVGA que restaban puntos en movimiento y credibilidad por todos los costados.

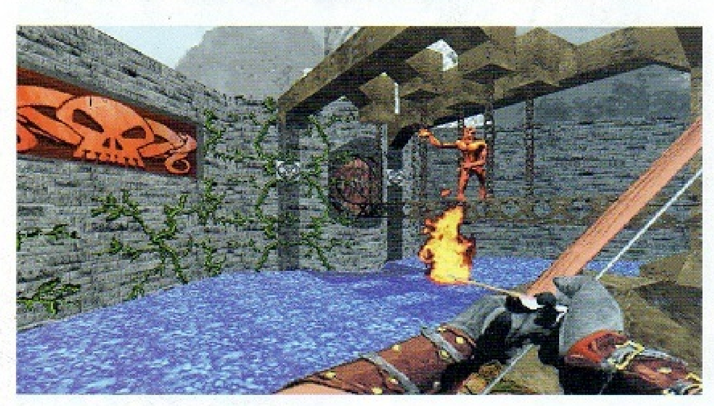
Ahora los personajes siguen moviéndose a trompicones torpes, y te encontrás con, como mucho, cinco o seis enemigos distintos por el extenso "mapeado" del juego.

El sonido, el que fuera un elemento indomable, queda también totalmente indomado en esta segunda parte en la que la música no concuerda demasiado bien con las imágenes que ves. Los efectos sonoros, por su parte, tienen menos concordancia todavía, (no suenan los chasquidos de las espadas, por ejemplo).

Lo cierto es que me hacía bastante ilusión jugar con un programa como éste, ya que es de los únicos, por no decir el único, que propone una aventura medieval en la que lo que se utilice sean las típicas armas de la época, y no estrambóticos bastones mágicos que eliminen al populacho a base de bolas de fuego, más propias de las potentes armas modernas.

En lugar de esto, el monstruoso **Witchaven II** te presenta lo que siempre habías deseado. Es decir, con una espada en ristre, cual Conan barbarizado, puedes ir desfaciendo entuertos. Lástima de medios derrochados.

V. SÁNCHEZ





ALTERNATIVAS



WITCHAVEN
Capstone•Proein, S.A.
El original. Las cosas no han cambiado desde entonces.



DUKE NUKEM 3D
3D Realms•Friendware
El último gran *Doom* del género de los arcades 3D.



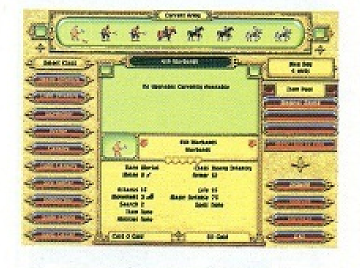
FANTASY GENERAL

Partiendo de una historia bastante típica, los señores de SSI vuelven a sorprendernos con otro programa de estrategia que promete superar todo lo visto hasta este momento.

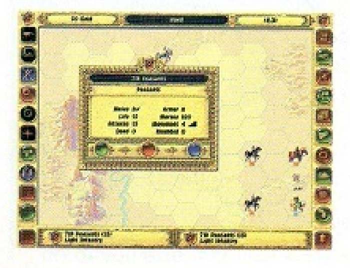
Tras una instalación sin complicaciones, te adentras rápidamente en el juego. La *intro* no posee animación a pantalla completa, pero está realizada en SVGA, por lo que la calidad de la imagen está a un gran nivel. Esto es perfectamente extensible al resto del programa.

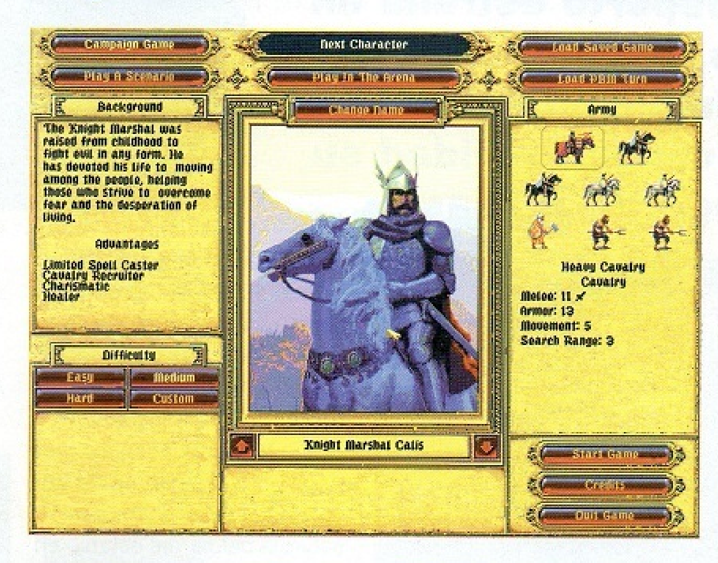
Las imágenes que aparecen al ver las características detalladas de los personajes tienen una calidad muy buena. Parecen bocetos de los dibujos realizados a mano.

Los gráficos, bastante buenos, son pantallas estáticas, sin animación, por lo que la puntuación desciende. Se echa en falta que los enemigos, al moverse, hagan algún movimiento (sólo se deslizan), pero es algo que quizá te dé igual: lo importante es distinguir los distintos personajes, lo que ocurre sin problemas.









La música está bien orquestada y te mete en la acción. Los sonidos cumplen su cometido pero no destacan.

Se trata de un programa de estrategia clásico, a vista de pájaro y con el terreno dividido en hexágonos. El movimiento se realiza pulsando sobre las tropas que quieras desplazar.

El ataque se realiza de la misma forma, pero el enemigo debe estar a tiro (lo sabrás si al pasar el ratón sobre el objetivo cambia de forma).

Hay bastantes tipos de soldados, cada uno con características propias. Los soldados que se desplazan a caballo tienen una cobertura de movimientos mayor que los de a pie.

De todo lo dicho se puede pensar que no tiene nada que no posean otros, y eso no es del todo cierto. La diferencia la marca la cantidad de acciones que tienes a tu disposición.

La parte fundamental es la manera en que se haya implementado la inteligencia. La dificultad ha sido ajustada bastante bien: es fácil ganar las primeras batallas pero ganar la campaña es tarea sólo apta para profesionales.

Lo bueno es que no necesitas un ordenador excesivamente potente. Los amantes de la estrategia pueden disfrutar "a tope" de él con un ordenador sencillo, como les pasa a los fanáticos de los arcades.

Carece por completo de detalles que ayuden a meterte en la aventura. Por ejemplo, al ganar una batalla sólo aparece en pantalla un mensaje diciendo quién ha ganado, lo cual queda un poco soso.

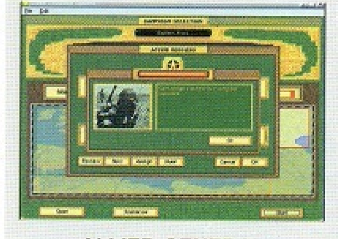
Una de las principales ventajas es la rapidez a la que transcurre la acción. Disponer de poco tiempo no es escusa para disfrutar de una batallita.

Se trata de un programa que te hará pasar largas tardes frente a tu ordenador. Como punto negativo te diré que en el fondo se trata de un juego de tablero adaptado al ordenador, por lo que no aprovecha al cien por cien sus características.

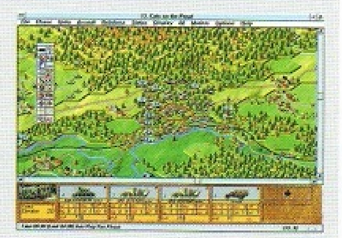
L. F. FERNÁNDEZ



ALTERNATIVAS



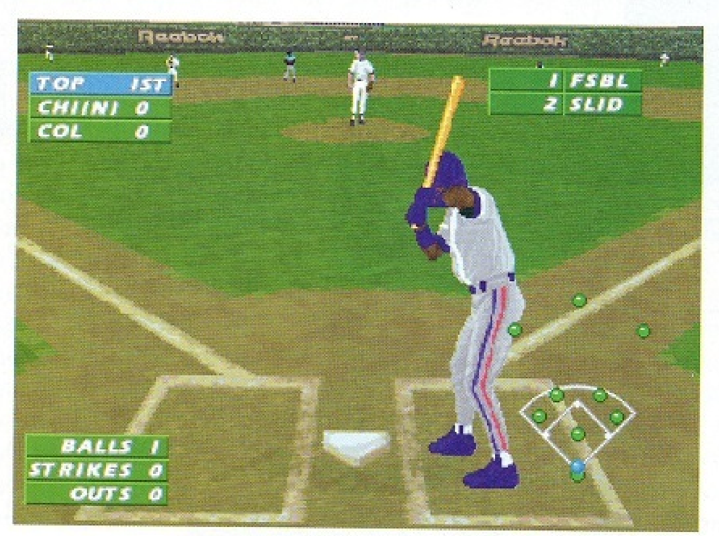
ALLIED GENERAL
SSI•Proein, S.A.
Segunda parte del antecesor de *Fantasy General*: *Panzer General*.



BATTLEGROUND ARDENNES
Talon/Empire•Arcadia
Más estrategia militar, ambientada en la Segunda Guerra Mundial.

FRANK THOMAS
BIG HURT BASEBALL

El béisbol, un deporte estrella en Estados Unidos, irrumpe en este país con una simulación que reproduce con cierta fidelidad su espíritu de juego de masas.



Big Hurt Baseball, avalado por Frank Thomas, añade otra forma de ver los partidos de béisbol. La principal variación es la inclusión de una tecnología de cámara volante, que se desplaza por el terreno en tiempo real, siguiendo el estilo de *FIFA Soccer 96*.

Las estadísticas son muy importantes. Pertenecen a la temporada 1995, dividiéndose en estadísticas de lanzador y de bateador. Las ligas sobre las que se ofrecen datos son la americana y la nacional, cada una de ellas dividida a su vez en las tres conferencias: este, oeste y centro.

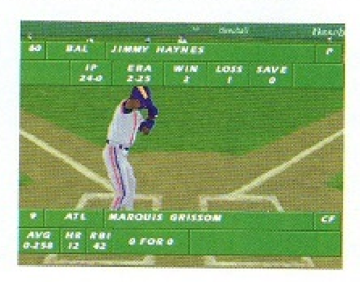
La parte más interesante es el arcade. El modo de visión más normal es desde detrás del bateador, ya juegues como *pitcher* o bateador. Desde la posición de *pitcher* puedes elegir la de lanzamiento en el montículo, así como seleccionar el efecto que le darás a la bola, según las posibilidades del jugador que esté en ese lugar.

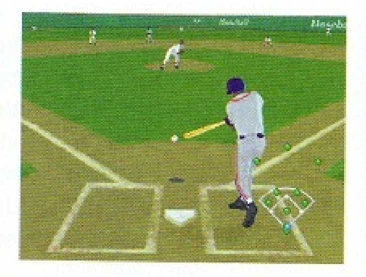
Para batear puedes moverte por todo el recuadro, buscando el lugar adecuado para sacar la pelota del estadio en cada golpe. En esta de lucha entre bateador y lanzador, debes jugar tus bazas lo mejor posible dependiendo de la posición en que juegues.

Cada uno de los jugadores tiene un gráfico propio, para asemejarse lo más posible a la realidad. Y no sólo se refleja en la pantalla su aspecto físico, sino que también varía la posición del bateador (dependiendo de si es zurdo o diestro). Por último, se muestra la posición en que suelen colocar los pies o la forma de coger y usar el bate.

Espectacular también resulta el seguimiento que se hace de la bola una vez que sale del bate a toda velocidad. Se hace un *travelling* por todo el estadio siguiendo la pelota, con movimiento en tiempo real. Además, como escueto colofón, tienes la posibilidad de elegir entre VGA o SVGA.

A. VEGAS





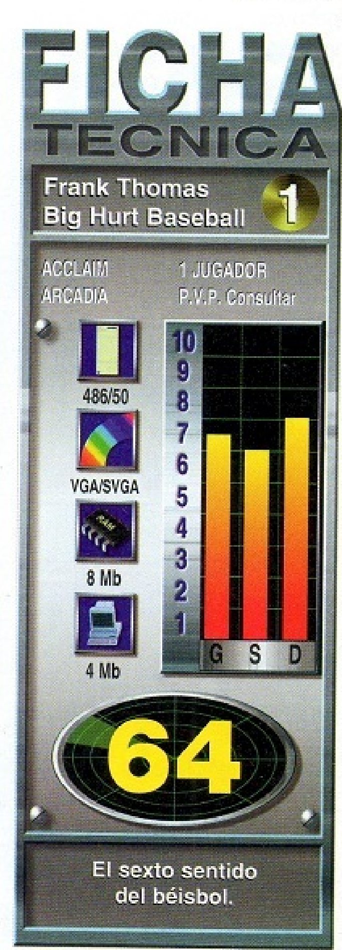
ALTERNATIVAS



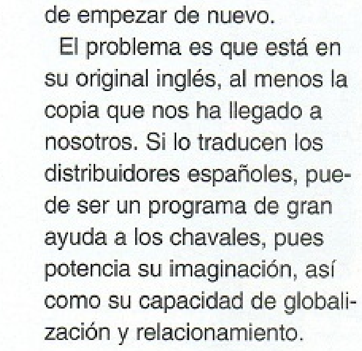
HARDBALL 5
Accolade•Electronic Arts
Quinta entrega del programa de béisbol de Accolade.



QUATERBACK CLUB '96
Acclaim•Arcadia
Anterior juego deportivo de los creadores de *Frank Thomas*.



WIDGET WORKSHOP



Parecido a *The incredible machine* (un conjunto de *puzzles* interrelacionados para los que debías pensar mucho), varía el tratamiento del tema. Tanto en la elección de los gráficos como de los sonidos se nota que han tenido en mente el público al que iba dirigido, los "peques" de la casa.

Los gráficos son grandes y simples, con bastante calidad. Los sonidos son fácilmente identificables para los niños, como el ladrido de un perro o el tic-tac de un reloj.

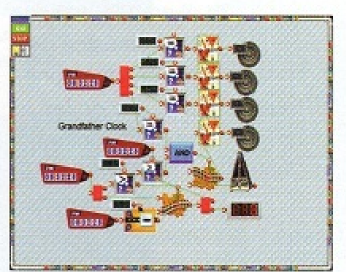
Debes resolver unos *puzzles* sin orden determinado, pues en cualquier momento puedes acceder a la pantalla que te apetezca. Estos *puzzles* aumentan gradualmente la dificultad (desde conectar algunos cables hasta realizar "complejos" montajes dignos de un pequeño ingeniero).

Cuando resuelvas los problemas que te proponen, puedes crear tus propios cachivaches, haciendo uso de los materiales que te proporciona el juego. Para hacerte una idea de lo que puedes lograr, hay unos cuantos ejemplos con el propio programa que muestran lo que puedes hacer. Un ejemplo curioso es el de un reloj que da alarmas cada cuarto de hora y marca las horas completas. Si consideras que estos montajes puede tener utilidad, puedes convertirlo en un ejecutable, por lo que puedes ejecutarlo en cualquier momento, sin necesidad de empezar de nuevo.

El problema es que está en su original inglés, al menos la copia que nos ha llegado a nosotros. Si lo traducen los distribuidores españoles, puede ser un programa de gran ayuda a los chavales, pues potencia su imaginación, así como su capacidad de globalización y relacionamiento.

A. Vegas





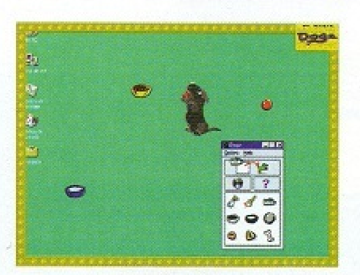


Dogz



En esta ocasión no te presentamos un juego, sino algo más: un curioso juguete para tu ordenador. Se trata de **Dogz**, un programa para Windows que te permite adoptar un perro computerizado con el que jugar y divertirte en tus ratos libres. **Dogz** se distribuye como *kit* de adopción, con el que podrás "convivir" con perros de cinco razas diferentes. Una vez encontrado el perro idóneo, no tienes más que adoptarlo y pasará a ser de tu propiedad.

Cuando arrancas el programa, tu nueva mascota aparece en su rincón del juego, haciendo diversas "gracias" para llamar tu atención. Puedes lanzarle una pelota que, por supuesto, no dudará en devolverte, jugar al tira y afloja con su zapatilla. También puedes (yo diría casi que debes) enseñarle a portarse como a ti más te guste. Tienes que darle de comer y de beber, acariciarle y sacarle fotos. Y si no te gusta su aspecto, no te preocupes, "tíñelo" del color que más te apetezca.



Dogz es un programa realmente curioso. También es un poco inútil, pero en fin. Tiene unos gráficos simpáticos y las animaciones son buenas, al igual que los sonidos. Si te gustan los perros este programa te encantará. No es un videojuego, pero te hará pasar buenos ratos aunque es demasiado sencillo.

F. de la Villa







JUDGE DREDD

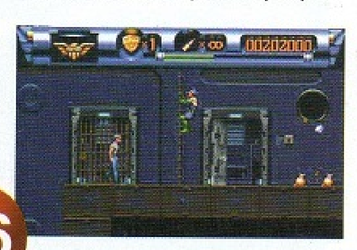
El mundo ha cambiado, la humanidad se ha vuelto violenta y agresiva. Tú eres el encargado de imponer la paz, juzgar a los malhechores y ejecutar la ley con una poco piedadosa justicia.



Estamos en el tercer milenio: el mundo y su clima han cambiado por diversas guerras acaecidas. La raza humana se ha vuelto violenta y agresiva. Ahora, el mundo es un pozo de destrucción y guerra sin límite. Los humanos se están destruyendo unos a otros simplemente por diversión. Las principales figuras políticas han encontrado la solución, y la solución eres tú. Eres mitad humano, mitad máquina, y serás el encargado de hacer justicia por todas las ciudades del mundo. Juzgar y ejecutar la ley será tu misión. Desde ahora eres el Juez Dredd.

Los mandatarios del mundo te destinarán a misiones cada vez más difíciles, guerras en las calles, motines en cárceles de seguridad, etc... El mundo es un perfecto caos y la gente confía en ti para que impartas justicia. Si puedes hacer prisioneros, hazlos, pero si se resisten ejecuta la pena capital. No tengas piedad, porque ellos no dudarán en eliminarte para tener todo el camino libre.

Vas equipado con las más modernas armas, que tienes que recoger por los caminos del Señor. Además, debes conocer el manejo de ordenadores para cerrar pasadizos y, sobre todo, ejecutar la ley en toda su extensión. No tienes amigos, nadie que te ayude. Estás solo ante un mundo violento y salvaje que





no dudará en quitarte del medio para llevar a cabo todos sus malignos planes.

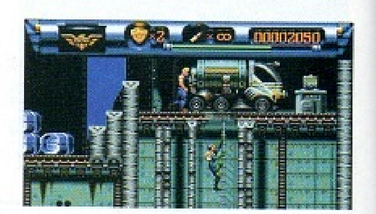
El juego es muy sencillo. Recorres todos los pasadizos y calles de las ciudades para detener y matar a los malhechores. La instalación desde el CD es fácil (debes tener 20 Mb. en tu disco duro). El juego autodetecta la tarjeta de sonido y te ofrece la posibilidad de jugar con *joystick* o con ratón, oír los efectos sonoros o la música de fondo, etc. En efecto, encontrarás todas estas posibilidades, y algunas más, en un sencillo interfaz de usuario.

Los gráficos son bastante buenos. Destacan en ellos los detalles, que no le faltan. La presentación tiene calidad y el menú principal del juego es muy sencillo y fácil de manejar, con lo que no tendrás ningún problema para ponerte a jugar inmediatamente.

En cuanto al sonido hay que decir que tanto la música de fondo como los efectos sonoros de las bombas o de las pistolas son buenos, típicos de los juegos bélicos.

La diversión está garantizada para todos aquellos que sean seguidores de los programas bélicos en lo que lo único que se debe hacer es encontrar a los malos y matarlos. No te romperás mucho la cabeza pensando lo que tienes o no tienes que hacer. Ten tus armas a punto y a mata a todo el que se mueva. Y si te dejan, arresta a unos pocos, para que no digan que te gusta matar.

T. Santamaría





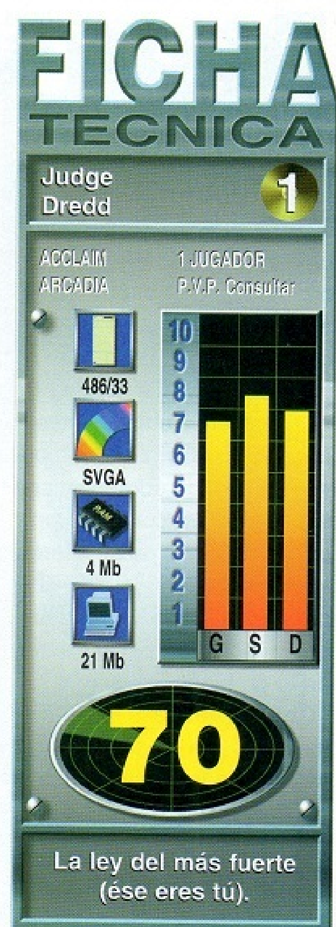
ALTERNATIVAS



BATMAN FOREVER
Acclaim•Arcadia
Anterior incursión de Acclaim en el mundo de los superhéroes.



ABUSE
Crack Dot Com•Electronic Arts
Un arcade de los que hacen época de unos completos desconocidos.



La ley del más fuerte (ése eres tú).

A.T.F.

RECOMENDADO

Una vez más puedes ponerte a los mandos de los más avanzados cazas americanos con esta estupenda simulación de vuelo, que te llevará a dar un trepidante y peligroso "paseo" por elevadas nubes.

La aparición hace unos años del programa *US Navy Fighters* fue un paso adelante dentro del mundo de la simulación de vuelo. Desgraciadamente, requería de unos recursos de los que muy pocos disponían en ese momento, pues los Pentiums eran de reciente aparición. Por este motivo no mucha gente pudo disfrutar de la enorme calidad de sus gráficos. Ahora, los chicos de Electronic Arts nos traen un programa que, sin ser su continuación, entronca con el anterior. Para ello, han decidido cooperar con la empresa Janes, una de las casas de programadores que tiene más renombre dentro del mundo de la simulación de vuelo. El resultado ha sido este sólido **Advanced Tactical Fighters**, más conocido como **A.T.F.**

Con este programa tienes la posibilidad de ponerte a los mandos de los más modernos cazas y bombarderos de la actualidad. Dejando atrás los ya míticos F-14, F-16 o F-18, te encuentras ante una nueva generación de aeronaves capaces de engañar a los más importantes sistemas de defensa : rádares, misiles, satélites. Algunos los has visto ya en la televisión, en otros programas, pero jamás habían presentado el elenco completo, y mucho menos con el enorme grado de detalle del que dispones en este caso. No se han escatimado medios a la hora de llevar al usuario la máxima información sobre cada uno de los modelos de avión que el programa posee. Para ello, dispones de fotografías (no en todos los casos), modelos tridimensionales poligonales, que es como se verán durante el juego, tablas de características y vídeos.







Los vídeos son un mundo aparte en este programa. Puedes ver varios de ellos de cada aeronave a pantalla completa. La calidad del vídeo no es despampanante, pues incluso es mala en alguno de ellos. Lo realmente extraordinario es la variedad de conocimiento que se encuentra dentro de cada unidad. Además, lo que es loable, está completa y absolutamente traducido, hasta la última palabra, al castellano. Sí, has leído bien. Habitualmente, sólo se traducen los menús y las presentaciones, dejando los largos vídeos tal como el original. En este producto la casa distribuidora ha hecho un esfuerzo importante traduciendo hasta el contenido de los vídeos, acercando de una manera más completa su programa al usuario medio. Encontrarás la información más diversa: desde las maniobras que puede realizar, la potencia de sus motores, etc., hasta multitud de datos que sólo un ingeniero aeronaútico comprendería.





Jane's All The World's Aircraft 1994-95

A-10 THUNDERBOLT II

TITULO:
FAIRCHILD REPUBLIC THUNDERBOLT II
Denominación USAF: A-10A/OA-10

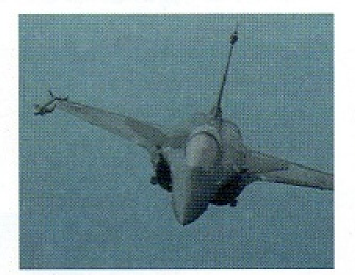
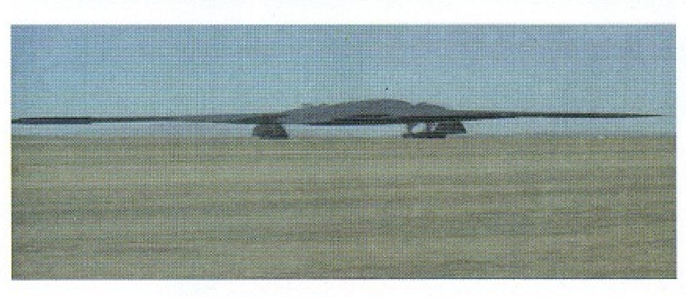
TIPO:
Avión monoplaza de apoyo cercano.

PROGRAMA:
Tanto Fairchild Republic como Northrop construyeron sendos prototipos para ser evaluados en el programa A-X de la Fuerza Aérea de los EEUU (USAF), iniciado en 1967, para un avión de apoyo cercano. El primer prototipo de Fairchild Republic (71-1369), llamado YA-10A, voló por primera vez el 10 de Mayo de 1972. El 18 de Enero de 1973, Fairchild fue proclamado vencedor del concurso competitivo de los prototipos, y recibió un contrato para seis aviones A-10A DT y E, el primero de los cuáles voló el 15 de Febrero de 1975.
El primer vuelo por un A-10A Thunderbolt II (75-00258) de producción tuvo lugar el 21 de Octubre de 1975. La compra de un total de 739 aparatos estaba planeada (incluyendo los seis aviones DT y E); pero los fondos se acabaron en 1983 después de completar un total de 713 A-10 de producción. Quedaban 327 aviones en servicio con la USAF, reservistas de la USAF y de la Guardia Aérea Nacional a principios de 1994. El Thunderbolt II fue usado durante la

Página 1 de 7





El juego no dista demasiado de lo que es un simulador genérico. Tienes a tu disposición una sería de misiones que puedes realizar en el orden que más te guste. Como nota curiosa, estas misiones suelen discurrir en Francia, Egipto y otros paises poco habituales en estos programas. Por una vez se ha abandonado la guerra del golfo. Aparte, existen misiones que se pueden jugar entre varios jugadores, conectados bien en serie, bien a través de una red. Ésta se está convirtiendo ya en una característica bastante común en casi todos los programas, dado el auge creciente de las comunicaciones. Aunque empieza a ser algo "necesario", algunos productos dependen demasiado de ello. Como era de esperar, también permite crear misiones a la medida para que cada cual pueda desenvolverse a su gusto por sus lugares preferidos. Hay una serie de posibles pilotos, que tienen un historial propio en el que se verán reflejados sus avances.

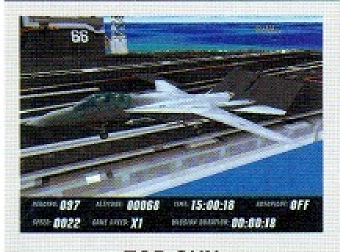
La parte más técnica del juego, formada por los gráficos y el sonido, está a la altura de productos de última generación como *Top Gun*. Para las pantallas de vuelo, podremos utilizar todo tipo de resoluciones, desde una discreta de 300x240 hasta la brutal 1024x728, pasando por 800x600 y 640x480. Esto permite que cada cual adapte la resolución a la capacidad de su tarjeta, para poder disfrutar de un movimiento fluido. Ni qué decir tiene que se requiere de una tarjeta de bus local para poder disfrutar de las resoluciones altas al máximo. Los gráficos son de gran calidad, y los paisajes y aviones están muy logrados, llegando a un nivel de realismo bastante alto. El sonido que acompaña estos gráficos es bueno, sin llegar a sobresalir especialmente sobre el resto de aspectos del programa. Dispone de unas melodías sencillas que no son molestas en ningún momento y unos sonidos digitales que acrecientan la sensación de realismo. El conjunto da lugar a una simulación bastante buena en la que disfrutarás de una acción trepidante y no excesivamente complicada. En algunas misiones no son necesarias maniobras habitualmente complicadas como despegues y aterrizajes, y te quedas ante la parte más activa del combate, en la que te encuentras ante el problema habitual de los simuladores. Debes manejar un sinfín de teclas que harán necesario estudiar detalladamente los completos manuales del programa. Puedes, y es muy aconsejable hacerlo, manejar tu nave con un *joystick*, de modo que le dejes al teclado las funciones más técnicas.

En conjunto, el programa destaca por su acabado, detalle y aspecto gráfico, siendo un interesante producto para los amantes de la simulación. Todos aquellos que no se sientan tan atraídos por este tipo de juegos, podrán disfrutar con sus gráficos de calidad y la completa información sobre las más "secretas" armas del ejército norteamericano.

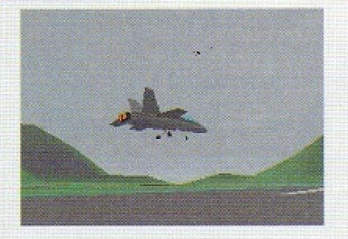
A. J. NOVILLO



ALTERNATIVAS



TOP GUN
Spectrum Holobyte•Proein, S.A.
Un producto sólido, con gráficos SVGA a 65.000 colores.



BLACK KNIGHT
Formgen•Friendware
Un simulador con menores pretensiones técnicas.



EF 2000
Ocean•Arcadia
La continuación de los excelentes *TFX* y *F-29 Retaliator*.



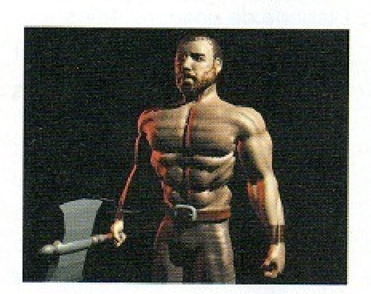
Las fuerzas del mal están invadiendo el encantador país de nuestro druídico amigo, y además parece que él es el único que puede evitarlo. Habrá que echarle una mano.

DRUID

Cuando el druida se disponía a luchar con un personaje de hielo, en su mente apareció un extraño mensaje. Las fuerzas diabólicas están tomando el lugar con una forma siniestra, compartiendo elementos con la madre naturaleza.

Como debe de ser vacaciones para los demás héroes de la zona, el druida debe entrar él solo en combate con el mal. Intentará evitar que el mal nos domine para siempre.

Lo cierto es que no es un argumento original. Hay muchas historias parecidas o idénticas. El tema está tratado con una cierta gracia que lo reviste de un "color" especial.





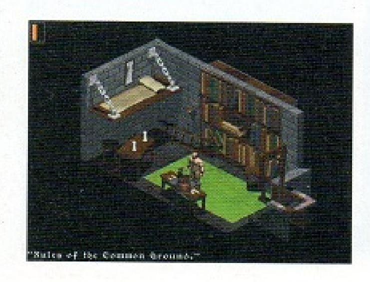
Por lo demás, la forma de implementar el juego es "original", si se compara con el tratamiento habitual del género. Te mueves por un ambiente tridimensional, por el que cabalgarás a través del género informático de las videoaventuras.

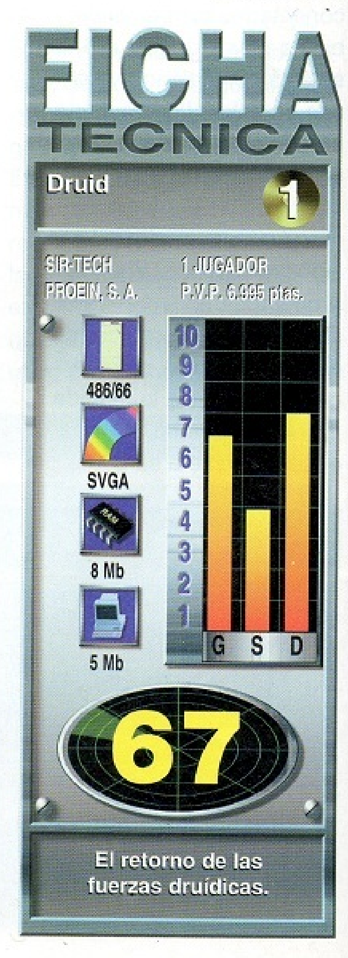
Si haces memoria este juego te recordará al mítico, y mejor juego *Inmortal*, donde debías enfrentarte con una situación no muy distinta. Si lo que quieres es sacarle comparaciones con algo más reciente, la manera en que ha sido programado recuerda a programas como *Little Big Adventure*. Ambos programas son notablemente superiores, aunque quizá carecían de la frescura de este **Druid**.

El juego, que está adornado desde su introducción, cuenta con unos gráficos SVGA. Te muestran unos pequeñajos personajes creados mediante infografías. Si cuentas con muy buena vista, quizá observes todos los detalles de movimiento que pueden llegar a darte. Los decorados del juego son excesivamente repetitivos, de modo que a veces cansan.

El sonido es quizá su punto más negro. Toscos efectos sonoros, y mucho más toscas melodías que te fatigarán a menos que prescindas de ellas. En fin, es un producto que sabe estar. Tiene algunos detalles que no demuestran gran calidad, pero otros lo dotan de cierto estilo y, sobre todo, jugabilidad.

V. SÁNCHEZ





ALTERNATIVAS



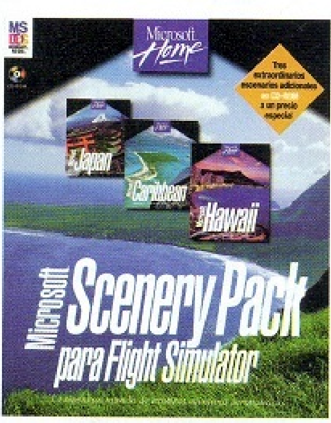
THUNDERSCAPE
SSI•Proein, S.A.
Rol al estilo clásico de mazmorras y oscuras cuevas.



RING CYCLE
Psygnosis•Electronic Arts
Historias fantásticas acompañadas del *Anillo de los Nibelungos*.

Tres de las zonas más exóticas de nuestro planeta están esperando tu llegada en este CD-ROM. Una vez más puedes poner en marcha Flight Simulator 5.1 y descubrir otra hermosa parte del mundo.

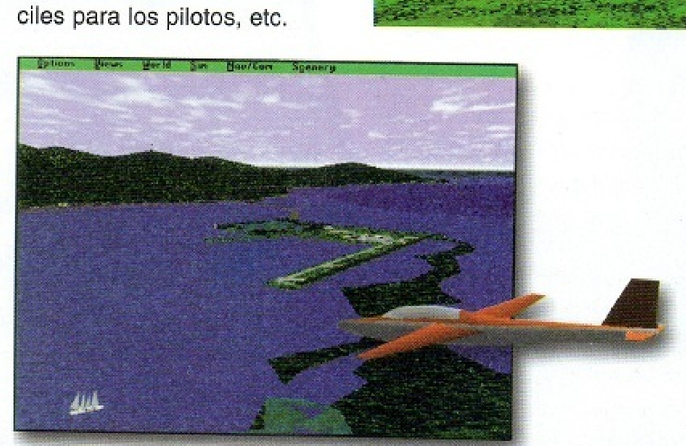




Ante la irremediable avalancha de actualizaciones del programa *Flight Simulator 5.1*, con una calidad muy desigual, la propia Microsoft ha tomado el relevo dentro de su línea de productos Microsoft Home. Este CD-ROM te ofrece la posibilidad de sobrevolar tres zonas privilegiadas del planeta tierra: Hawai, el Caribe y Japón.

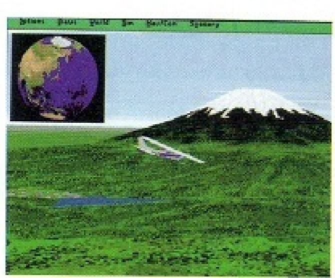
La calidad que se espera de la casa no decepciona. En primer lugar, el manual es muy completo, de lo mejor que he visto en las actualizaciones del género hasta el momento. Las tres zonas del globo elegidas han sido tratadas con un detalle casi exquisito. En efecto, hay mapas de la zona y de los aeropuertos, así como un directorio de los aeropuertos y las principales instalaciones. También te muestran una guía de viaje para hacer determinados recorridos más o menos turísticos. De entre ellos los más completos son quizá los de Japón, que quizá se presta más a estos fines, por sus peculiares características, que los otros dos.

Dejando de lado el manual, los gráficos son de una calidad que está fuera de toda duda. Realizados mediante vectores rellenos de texturas, su realismo conseguirá enamorar a los más acérrimos apasionados por los simuladores. Logran lo que yo llamo la quinta dimensión del vuelo. Además, los paisajes elegidos aprovechan al máximo la calidad gráfica. Te encontrarás ante parajes y situaciones antes insospechadas. Ciudades enormes durante la noche, el mítico monte Fuji japonés, ambientes tropicales, los aeropuertos más difíciles para los pilotos, etc.



La música, por otra parte, no ha sido renovada, de modo que dispones de la que posee el propio Flight Simulator 5.1. Los sonidos especiales, como es lógico, sí han sido actualizados. Podrás oír de cerca el salvaje ruido de algunos fenómenos de la naturaleza (como un volcán, que erupcionará a tu lado, por ejemplo).

Además de una actualización, es un producto que sale al mercado a un precio bastante reducido. De hecho, son tres escenarios que pudimos ver con anterioridad, comercializados por separado.



En fin, se trata de un producto muy sólido, que resultrá imprescindible a los atentos seguidores de los simuladores de vuelo de calidad, en este caso de *Flight Simulator 5.1*. Microsoft ha querido imponerse en el campo de las actualizaciones de sus productos. Y lo ha conseguido.

P. López





Hexen: Deathkings of the dark Citadel

Uno de los mejores sucesores de *Doom* se merecía desde hace mucho tiempo un buen disco que lo pusiese al día. Por fin, los enamorados del género lo tienen a su disposición.

Ha llegado una ampliación de nuevos niveles para ese maravilloso y nunca mal recibido programa llamado **Hexen**, pero antes voy a sentar ciertos precedentes.

Érase que se era en el mundo lúdico una empresa informática que creó uno de los mejores juegos, o al menos de los más "famosillos" de su género. Este joven y valiente programa que se atrevió a luchar con el gigante *Doom* no salió demasiado bien parado; se llamaba *Heretic*.

Pero entonces surgió el amor entre los padres del pequeño *Heretic* y los del fuerte y robusto *Doom*, y decidieron tener un "hijito" juntos. Lo llamarían *Hexen*, y acabaría pareciéndose bastante más al joven *Heretic* que al viejo *Doom*.

El programa nació muy robusto y con ganas de vivir, y ahora le ha tocado a él el turno de crecer un poco para afirmarse algo más como uno de los mejores productos del género. Ya podemos decir que se ha hecho mayor.



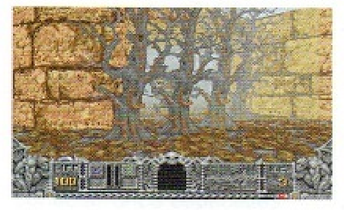


Esta ampliación trae un sinfín de nuevas fases, que puedes jugar tan sólo con el programa original, y que cuentan con todos los problemas (sigue habiendo pocas armas, por ejemplo) y satisfacciones del mismo.

Los gráficos son prácticamente los mismos, los personajes enemigos cambian mas bien poco y, por supuesto, el sistema de juego es idéntico.

En cuanto el sonido, incluye muy pocas variaciones. Tanto los efectos sonoros como las melodías son las mismas que las del original. De modo que poca sorpresa podrán darnos.

Así que nos encontramos con una prueba más de que las actualizaciones de este tipo de programas no son nada más que meras fases más. Intentan alargar un poco el éxito ofreciéndonos



alguna satisfacción más, para que no podamos terminar aburriéndonos del juego por conocérnoslo por completo. Por ello no se produce ningún cambio radical en el producto final.

Esto podrá no decir nada nuevo al jugador pernicioso, nada nuevo excepto un "Oye, esta fase no me la sé", lo que tiende a proporcionar la suficiente atracción como



para que nos pasemos unas cuantas tardes más delante de nuestra pantalla de ordenador, intentando matar a esos terribles demonios. El mal personificado, aunque lo hayamos matado ya, vuelve a tentarnos una vez más, y quizá no podamos resistir.

V. SÁNCHEZ





ESPECIAL HARDWARE



Este mes os presentamos un reportaje sobre la nueva gama de productos hardware que presentará Funsoft en la próxima temporada, para que disfrutéis al máximo de los juegos.

Tan importante como la realización de buenos juegos es la existencia de adecuados complementos hardware que permitan explotar completamente todas las posibilidades del software. De todos es sabido que un arcade sin un buen *joystick* o *pad* pierde gran parte de su adictividad. Y qué decir de los simuladores de vuelo con sus centenares de teclas. Por ello, hemos decidido dedicar el reportaje de este mes a una serie de productos dedicados a cubrir este importante sector. Todos ellos están distribuidos por Funsoft, una de las más importantes casas europeas de distribución de hardware, que hace poco compró Arcadia, conocida por la calidad de sus *joysticks* y otros productos relacionados con el software lúdico.

Su línea de productos está dividida en varias partes en función del sector al que van dirigidas. Por una parte hay varios modelos de *joysticks*, altavoces, auriculares, ratones y por otra todo tipo de consumibles relacionados con la ofimática: alfombrillas, reposamuñecas, filtros de pantalla o archivadores de CD's.

A. J. Novillo

3 BUTTON MOUSE HIGH



Este es el producto de mayor envergadura de la serie de ratones. Un completo puntero en el que destacan su gran ergonomía y comodidad de trabajo, lo que unido a la suavidad de movimiento que posee le hace un producto muy adecuado para todos aquellos que usan con mucha frecuencia entornos gráficos. De hecho, está especialmente diseñado para trabajar en el entorno Windows. Dispone de tres botones totalmente operativos, microconmutados, y su mecanismo de movimiento está basado en técnicas óptico-mecánicas que mejoran notablemente la respuesta dinámica del ratón a las acciones exteriores.

FICHA:
Nombre: 3 Button Mouse High
Precio: 1995 Ptas.
Valoración: 80%

3 BUTTON MOUSE

Solución intermedia que nos presenta *Funsoft* entre el producto anterior y un ratón de dos botones. Mantiene los dos botones activos, y cualidades similares al producto de serie alta. Su diseño es menos ergonómico y su respuesta dinámica algo más lenta, pese a estar equipado también con sistemas óptico-mecánicos. Viene, al igual que el resto de productos, con unos completos *drivers*, incluyendo *Window 95*, y *Windows NT*.



FICHA:
Nombre: 3 Button Mouse
Precio: 1495 Ptas.
Valoración: 70%

2 BUTTON MOUSE



Nos encontramos ante el representante de la serie más económica, y por tanto que viene con un menor número de propiedades, aunque no por ello deja de ser un producto de calidad más que suficiente para moverse en entornos gráficos, si bien tanto su diseño ergonómico como la suavidad del movimiento no son tan avanzados como en el caso de los productos de serie superiores. Usa la misma tecnología que en los casos anteriores, lo cual le confirma como un producto de calidad, especialmente útil para aquellos que no estén necesitados de grandes rendimientos, aunque solo cuenta con dos botones.

FICHA:
Nombre: 2 Button Mouse
Precio: 1390 Ptas.
Valoración: 65%

STEREO INFRARED HEADPHONES

Si siempre te han molestado los auriculares por sus cables, este producto te gustará. En lugar de usar una conexión física, dispone de un transmisor que se conecta al emisor, en nuestro caso un PC, y un receptor que serían los cascos. El flujo de información entre ambos aparatos se produce mediante una modulación que se emite en rayos infrarrojos de alta frecuencia, lo cual permite recibir la señal hasta a 7 metros de distancia. El ancho de banda es similar al de otros altavoces, pero dispone de una mejor relación señal-ruido. Necesita que se alimenten ambas partes del equipo, el transmisor a la red mediante una fuente de alimentación, y el receptor con unas pilas recargables que incorpora el propio producto. El propio equipo las recarga.

FICHA:

Nombre: STereo Infrared Headphones
Precio: 10990 Ptas.
Valoración: 90%

SOUND ARTIST 100



Dentro de la serie de productos multimedia de la casa Funsoft, estos altavoces están en la línea más baja, tanto por su potencia como por sus prestaciones. Disponen de 12 W por canal, potencia más que suficiente para una habitación de tamaño medio. Son capaces de trabajar con la salida directa de una tarjeta de sonido, o bien aprovechando su amplificador interno (alimentado por 9 Voltios, o en pilas o mediante una fuente de alimentación). La respuesta del altavoz es correcta en todo el ancho de banda, si bien la calidad de sus graves no destaca especialmente, y dispone de una regulación de volumen. Está protegido magnéticamente para poder trabajar junto a televisores y monitores, como toda la serie de altavoces de la casa.

FICHA:

Nombre: SoundArtist 100
Precio: 2990 Ptas.
Valoración: 65%

SOUNDARTIST 200

Siguiente en el escalafón de productos multimedia, con un considerable aumento de potencia: 24 W por canal, capaces de sonorizar notablemente un salón. Dispone de fuente de alimentación integrada, lo cual es un gran avance, pues evita el engorro de tener que comprar e instalar tu propia fuente o cambiar las baterías cada dos por tres. Además, trae un pequeño ecualizador que permite variar el tono entre grave y agudo. Asimismo, viene integrado el cable de conexión entre ambos altavoces y la fuente de sonido. Dispone también de regulación de volumen y la calidad del sonido es superior al caso anterior. En conjunto, se trata de un equipo perfecto para el que quiera disfrutar de un buen sonido sin demasiadas exigencias sonoras.

FICHA:

Nombre: SoundArtist 200
Precio: 5490 Ptas.
Valoración: 80%

SOUNDARTIST 400

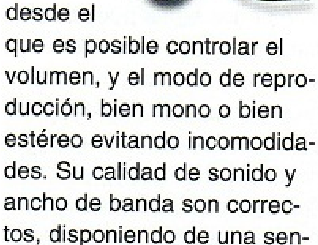
Este producto es la joya de la serie de altavoces. Dispone de una enorme potencia de salida: 80 W por canal, más que suficientes para que se oiga al ordenador en toda la casa. Quizás sea una potencia excesiva. Posee un completo conjunto de mandos, que permiten ajustar el volumen, y un pequeño ecualizador, que permite ajustar por separado los graves y los agudos. Además, dispone de una conexión exterior para altavoces, y posibilidad de conectar unos especiales para graves. La calidad de sonido es la mejor de la serie (destaca especialmente la calidad de los graves). En conjunto es un equipo muy notable, con capacidad para conectarse a algunos equipos musicales, aunque su caja acústica no esté a la altura de equipos Hi-Fi de calidad media-alta.

FICHA:

Nombre: SoundArtist 400
Precio: 8990 Ptas.
Valoración: 90%

MULTIMEDIA HEADSET

Auriculares de nivel medio para poder disfrutar del sonido de nuestro PC de un modo más íntimo. Soportan una potencia máxima de 100 mW, con una impedancia de salida de 32 Ohmnios. Sirven tanto para nuestro ordenador como para un *walkman*.



Traen incorporado un mando en el cable de conexión desde el que es posible controlar el volumen, y el modo de reproducción, bien mono o bien estéreo evitando incomodidades. Su calidad de sonido y ancho de banda son correctos, disponiendo de una sensibilidad de 98 dB.

FICHA:

Nombre: Mult. Headset
Precio: 1190 Ptas.
Valoración: 70%

HEADSET WITH MIC

Este equipo es en realidad la unión de unos auriculares de iguales características a los comentados anteriormente, con un micrófono de características medias. Juntos forman un producto útil de cara a aplicaciones en las que se puedan conversar, como Internet Phone o algunos cursos de ingles que están surgiendo en estas fechas, en los que el ordenador corrige nuetra pronunciación.

FICHA:

Nombre: Headset With Mic
Precio: 1390 Ptas.
Valoración: 70%

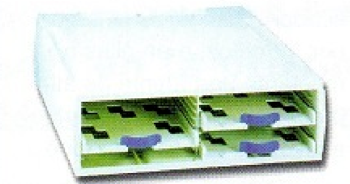


MULTIPURPOSE ORGANIZER STAND

Se trata de un archivador ideal para ser colocado debajo de los monitores o las impresoras. Su principal función es mantener organizados el papel de impresión, los manuales, los consumibles de la impresora y gran cantidad de cosas que cada uno quiere mantener cerca de su equipo. Un producto dedicado por Funsoft a todos esos despistados que no saben nunca ni dónde tienen la cabeza.

FICHA:

Nombre: Multipurpose Organizer Stand
Precio: 5490 Ptas.
Valoración: 70%



OPTICAL SCREEN FILTER

De todos es conocida la utilidad de los filtros de pantalla de cara a preservar la salud de nuestros ojos de las radiaciones que emiten los monitores. Este producto en concreto es capaz de eliminar el 97 % de las radiaciones de bajo nivel no ionizadas. Además, es anti-estático y evita la reflexión de la luz sobre el monitor, facilitando la visión. Tiene capacidad para ajustarse a monitores de 14" e incluso de 15".



FICHA:

Nombre: Optical Screen Filter
Precio: 3690 Ptas.
Valoración: 75%

DESKTOP COPY HOLDER

Este útil equipo está dirigido a todos aquellos usuarios cuyo trabajo les obliga a copiar constantemente documentos que se encuentran en folios. Para ello, podremos colocar dichos papeles en este aparato y observarlos con mucho menor esfuerzo. Esto, lógicamente, permite aumentar la productividad y disminuir las molestias cervicales que produce estar girando constantemente la cabeza para mirar a las hojas. Un curioso aparato que encantará a los lectores que estén preocupados por el estado de su salud durante las horas de trabajo.

FICHA:

Nombre: Desktop Copy Holder
Precio: 1390 Ptas.
Valoración: 85%

CD FLIP RACK

Archivador de CD´s de bajo coste, con capacidad para contener 16 unidades. El archivador es descubierto, de modo que es más fácil el acceso a los CD's, aunque se mantienen peor organizados y protegidos de las inclemencias exteriores.

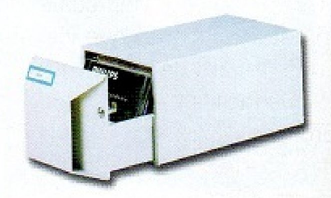


FICHA:

Nombre: CD Flip Rack
Precio: 490 Ptas.
Valoración: 60%

CD STORAGE 15

Archivador con capacidad para guardar y proteger 15 CD's o 70 disquetes de 5 1/4. Tiene una cubierta para proteger los discos de las inclemencias externas, y su diseño es más adecuado para un uso asiduo. Sin embargo, se encuentra un poco por debajo del producto anterior por lo que se refiere al acabado final.



FICHA:

Nombre: CD Storage 15
Precio: 1190 Ptas.
Valoración: 70%

CD STORAGE 20

Archivador de CD's con capacidad de 20 unidades y llave que permite cerrar la caja. Se puede usar solo, o bien juntando varios, que , por ser de formas similares, pueden acoplarse dando lugar a un fichero multimedia completo. Además, trae divisores internos para poder archivar con comodidad los distintos tipos de CD de los que dispongamos. Posee un diseño ergonómico que hace más cómodo el manejo.



FICHA:

Nombre: CD Storage 20
Precio: 1990 Ptas.
Valoración: 80%

ADJUSTABLE FOOT REST

Para todos aquellos que sientan calambres en los pies, se les hinchen o se encuentren incómodos en su puesto de trabajo al tener que estar muchas horas sentados, este producto será una bendición. Un cómodo reposapies reclinable que permite ajustar su posición para una más agradable sensación de bienestar. Cómodo y curioso.



FICHA:

Nombre: Adjustable Foot Rest
Precio: 3290 Ptas.
Valoración: 80%

PC ANALOG JOYSTICK



Estás ante un *joystick* de serie media, interesante para simuladores de vuelo y juegos que necesiten de muchas teclas en su manejo. Tiene un diseño ergonómico que facilita su uso. Dispone de cuatro botones totalmente operativos, que pueden funcionar como dos o como cuatro en función del programa. Al ser un *joystick* analógico necesita ser calibrado. Una cualidad destacable es que viene con software de calibración, lo que facilita este tedioso proceso. Para ello dispone de dos palancas que ajustan los ejes X e Y de manera separada, y control de giro para evitar deslizamientos en el movimiento del *stick*.

FICHA:

Nombre: PC Analog Joystick
Precio: 5990 Ptas.
Valoración: 75%

PC ANALOG JOYSTICK PRO

Se le puede considerar el hermano mayor del producto anteriormente comentado. Dispone de las mismas características básicas que el anterior, más unas serie de mejoras en secciones puntuales. Por ejemplo, dispondremos de 6 botones reales, aunque su uso dependerá del programa con el que estemos jugando. Posee un control de aceleración de rotación que logra facilitar el movimiento. Como característica más destacada se encuentra la disponibilidad de una segunda palanca, situada junto a los disparos superiores, que se maneja con el dedo pulgar y permite pequeños desplazamientos en la cabina (en alguno de los nuevos simuladores de vuelo). Contiene también software para realizar la calibración.

FICHA:

Nombre: PC Analog Joystick Pro
Precio: 6990 Ptas.
Valoración: 85%

CONTROL PAD 6

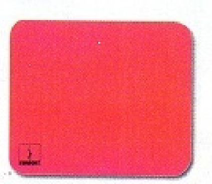
Como alternativa a los *joysticks* en los juegos arcades, y proveniendo del mundo de las consolas, nos llegaron los *pads*. En realidad, se trata de un *joystick* camuflado de *pad*. Dispone de 6 botones totalmente independientes, más los dos botones superiores. Además, incorpora botones de autofuego separados para cada uno de los botones anteriores. Tiene un diseño ergonómico específico para evitar el cansancio durante largas partidas. No necesita ser calibrado mediante palancas, de modo que su uso es mucho más sencillo. Es un producto ideal para arcades totales, como los clásicos *shoot'em'up*.

FICHA:

Nombre: Control Pad 6
Precio: 2990 Ptas.
Valoración: 80%

MOUSE PAD Y KEYBOARD WRIST SUPPORT PAD

Alfombrilla de ratón para mejorar el manejo de estos periféricos y descansar las muñecas. Se trata de una utilidad muy de moda últimamente, que se coloca junto al teclado para disminuir la fatiga en los brazos que se produce con todos aquellos programas que te obligan a estar constantemente frente al teclado.



FICHA:

Nombre: Mouse Pad
Precio: 290 Ptas.
Valoración: 70%

FICHA:

Nombre: Keyboard Wrist Support Pad
Precio: 490 Ptas.
Valoración: 60%

PSX PAD 8

Pad especialmente diseñado para funcionar en consolas Sony Playstation. Dispone de botones de comienzo y selección, de control izquierdo y derecho, así como 4 botones de fuego. Dispone de Turbo-fuego independiente, botón de movimiento lento y diseño ergonómico. Permite controlar tanto el sonido en CD´s de audio como de juegos.



FICHA:

Nombre: PSX PAD 6
Precio: 2990 Ptas.
Valoración: 75%

SATURN PAD 6

Pad especialmente diseñado para funcionar en consolas Saturn. Su diseño exterior es muy similar al del *Pad* de PC (o al reves bien mirado el caso). Dispone de 6 botones de disparo, cada uno con su botón de autofuego independiente, y un botón de movimiento lento.

También dispone de las mismas características que en el caso del pad de Playstation. Una posibilidad para los que también les guste jugar con consolas.



FICHA:

Nombre: Saturn Pad 6
Precio: 2990 Ptas.
Valoración: 75%

LOS ASES DEL FÚTBOL 96

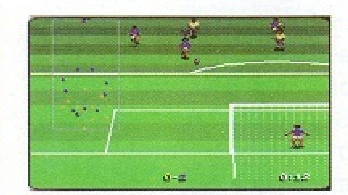
Al menos tres de los ocho programas de este *pack* tuvieron cierta resonancia en su momento. El primero de ellos es **Fifa Soccer**, primera versión del ya mencionado, que obtuvo un sonado éxito por su calidad gráfica y su jugabilidad. También se impusieron en el mercado los sólidos **Striker** y **Sensible Soccer** (éste con actualización propia y aquél con su segunda parte ya en el mercado). Siguiendo con los arcades pero descendiendo bastante en lo que a calidad se refiere, están todavía **Kick Off 3 - European Challenge** y **Goal!**, dos programas de segunda fila que no obtuvieron muy buenos resultados. El primero de ellos es quizá el más interesante, pues, entre otras posibilidades, te ofrece la de editar las características de los jugadores, así como del equipo completo. Con los demás programas incluidos entramos de lleno en el campo de la estrategia.

En primer lugar está **Premier Manager 3**, en el que te debes hacer cargo de un club que posee cinco divisiones. Para los amantes de la estrategia es un programa que marcó un hito de cierta importancia en el momento de su aparición, pero hoy, insisto, está ya bastante atrasado. De todas maneras, dentro del campo de la estrategia es sin ninguna duda el mejor producto incluido en este *pack*.

Por último, aparecen **Championship Manager 93/94** y **On The Ball**, con una simulación estratégica en ciertos aspectos más completa que en el caso anterior, pero quizá con un nivel general un poco más bajo, comparando con el resto.









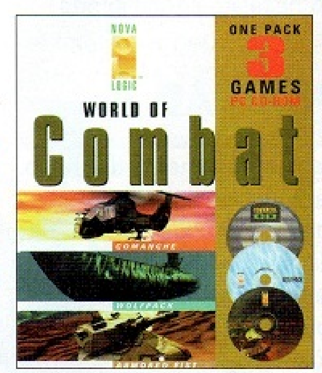


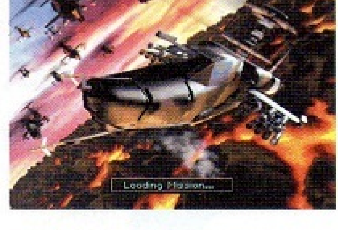
Distribuidor: UBI SOFT
Precio: 6.995 pesetas

WORLD OF COMBAT

Se trata de otro paquete recopilatorio, en esta ocasión dedicado a los simuladores de vuelo. En efecto, presenta tres estupendas simulaciones de la compañía líder del sector, NovaLogic, en cierto modo ligada a organismos estatales. Los tres productos poseen gran calidad y son sobradamente conocidos por el público: **Comanche**, **Wolfpack** y **Armored Fist**. El primero de ellos, que lanzó a la fama a esta compañía californiana, es un simulador de helicóptero con cerca de 100 misiones en diez campañas y unos gráficos sorprendentes, teniendo en cuenta el momento en que vio la luz. Realizados con la técnica propia de NovaLogic Voxel Space, sorprendieron por su calidad y realismo.

Wolfpack es un simulador de submarino que está ambientado en la Segunda Guerra Mundial. A través de 70 misiones tomas un papel destacado en la devastadora contienda bélica. Con unos gráficos vistosos aunque ahora ya demasiado atrasados (pues es cerca de dos años anterior a **Comanche**), basaba su atractivo en las secuencias animadas y en la posibilidad de construirte tus propias misiones. Estrictamente para adictos del género. **Armored Fist**, por su parte, es un simulador de tanque también realizado con la técnica estrella de la casa, Voxel Space. Un peculiar producto que en su momento llegó a sorprender por el "armatoste" en el que está basado, el tanque. Con opciones tan interesantes como la edición de las misiones, la vista térmica o los efectos especiales como el humo o las explosiones, se trata de una buena opción para usuarios que deseen ampliar sus horizontes de simulación.

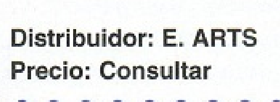








Valoración 68

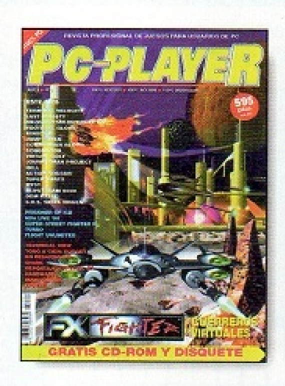


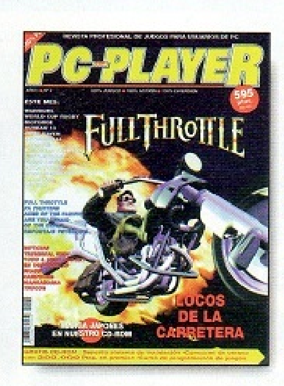
Distribuidor: E. ARTS
Precio: Consultar

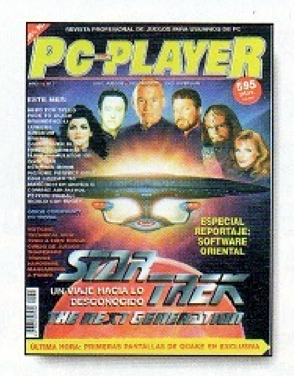
PC-PLAYER

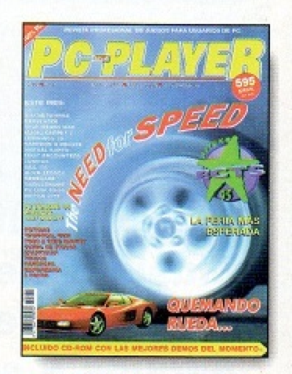
¡Que no te falte ni uno!

COMPLETA YA TU COLECCIÓN

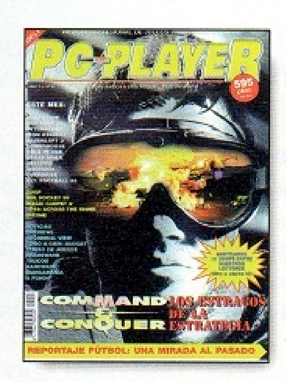


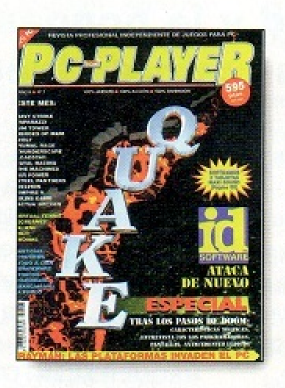


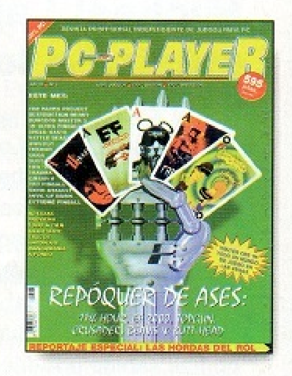


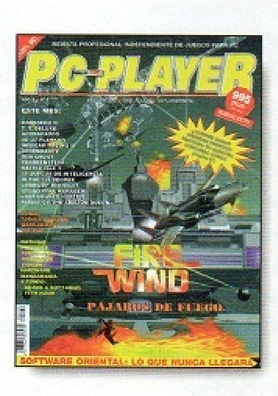


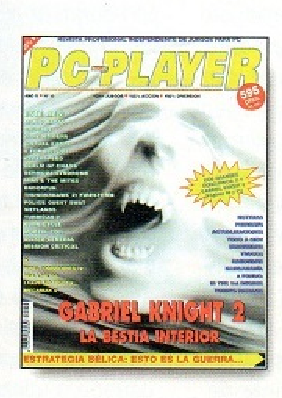


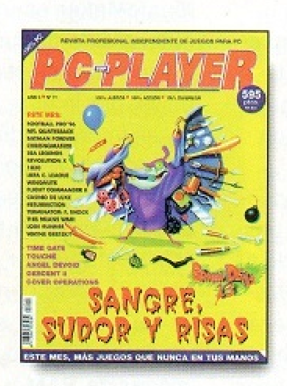


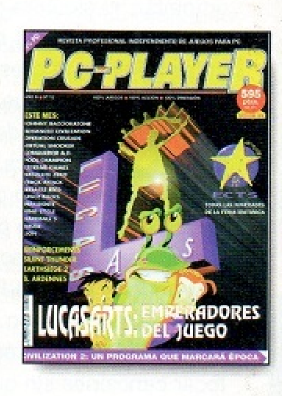














Solicite los números que le falten enviando este cupón por correo o fax (91) 661 43 86, o llamando al teléfono (91) 661 42 11*. Horario lunes a jueves de 9 a 14 y 15 a 18h. y viernes de 9 a 15h.

SOLICITO LOS SIGUIENTES NÚMEROS ATRASADOS DE PC PLAYER:

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 Importe...(595pts. cada uno)

Nombre y apellidos...F. Nacimiento..................

Domicilio...C.P......................................

Tel ....Localidad...

Provincia..Profesión...

FORMA DE PAGO:

☐ Con cargo a mi tarjeta VISA nº.................. ....

Fecha de caducidad de mi tarjeta............... / ....

Firma:

☐ Contra-reembolso del importe más gastos de envío.

☐ Cheque a nombre de TOWER COMMUNICATIONS, S.R.L. que adjunto.

☐ Giro Postal (adjunto fotocopia del resguardo).

TOWER COMMUNICATIONS S.R.L.
APTDO. CORREOS 54.283
28080 MADRID

MusicMaker

Si quieres aprender música pero el solfeo no es lo tuyo, MusicMaker te lo pone fácil. Quién sabe, quizá algún día llegues a ser un genio como Michael Land y le pongas música a los mejores juegos.



Seguro que en más de una ocasión has pensado utilizar tu ordenador para componer las más bellas canciones que pululan por tu cabeza. También es casi seguro que no has sabido por dónde empezar, ni siquiera por dónde buscar. Pues bien, en estas páginas te presentamos un producto que enseña a tocar el piano de una manera muy práctica.

MusicMaker es un producto que está formado por una plantilla para el teclado de tu ordenador y dos CD-ROMs con software incluido. Tienes la posibilidad de aprender a tocar canciones sin que sean necesarios conocimientos previos de música. En primer lugar aprenderás a llevar el ritmo de una canción, después pasarás a tocar las notas, y por último serás capaz de tocar la canción tú solo.

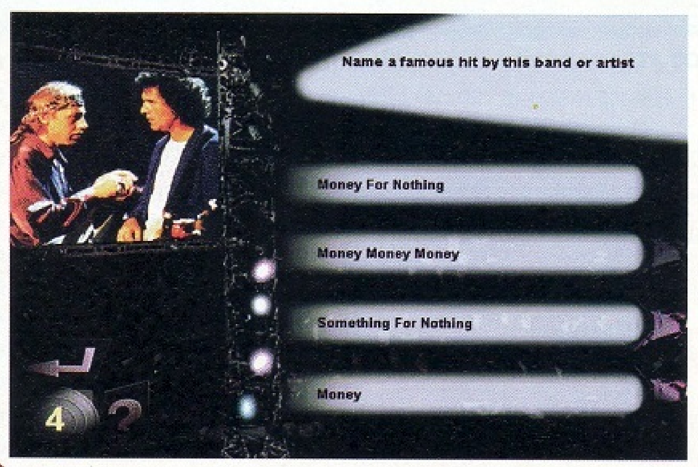
REQUERIMIENTOS

MusicMaker es un producto que ha sido exclusivamente creado para correr bajo Windows, por lo que, lógicamente, es imprescindible disponer de una versión de esta plataforma, ya sea Windows 3.1, Windows 95 o Windows NT. El ordenador que necesitas, por otra parte, debe ser al menos un 486 DX33 que esté equipado con 8 *megas* de RAM y tarjeta de vídeo capaz de visualizar 256 colores. Por lo demás, se necesita una unidad lectora de CD-ROM de doble velocidad como mínimo y, por supuesto, una imprescindible tarjeta de sonido.

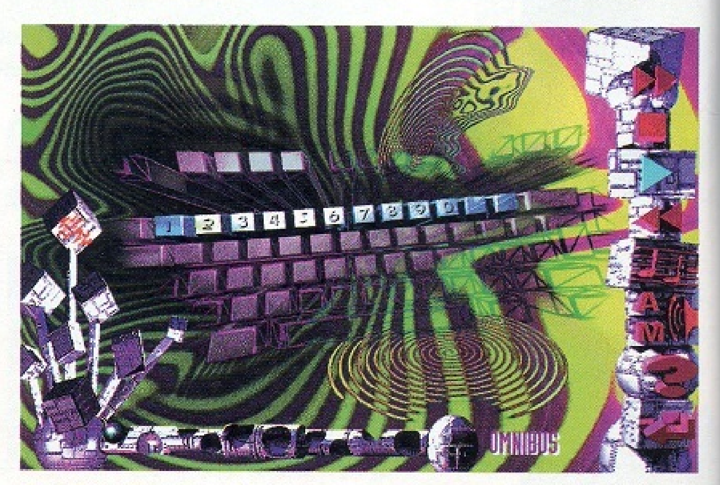
EL TECLADO

Sin duda, el elemento que llama más la atención de **MusicMaker** es el curioso teclado que lleva incorporado. Se trata de una plantilla que está destinada a convertir una parte del teclado del ordenador en un pequeño teclado musical. La misión de este pequeño complemento es en realidad doble. En primer lugar, acostumbra al usuario a utilizar teclados musicales facilitando en gran manera el proceso de aprendizaje. Por otro lado evita la habitual necesidad de adquirir un teclado MIDI, con el consiguiente gasto que ello supone. De todas maneras, si tienes a tu disposición un teclado MIDI podrás utilizarlo en lugar de la plantilla sin ningún problema.

Está formado por dos planchas de plástico correspondientes a las clásicas teclas de color negro y blanco de un piano unidas a una pieza, también de plástico, que les sirve de soporte. Esta pieza dispone en su parte inferior de unos topes mediante los cuales se ajusta convenientemente al teclado del ordenador. Cada una de las teclas



Podrás tener un auténtico mano a mano con todos tus ídolos.

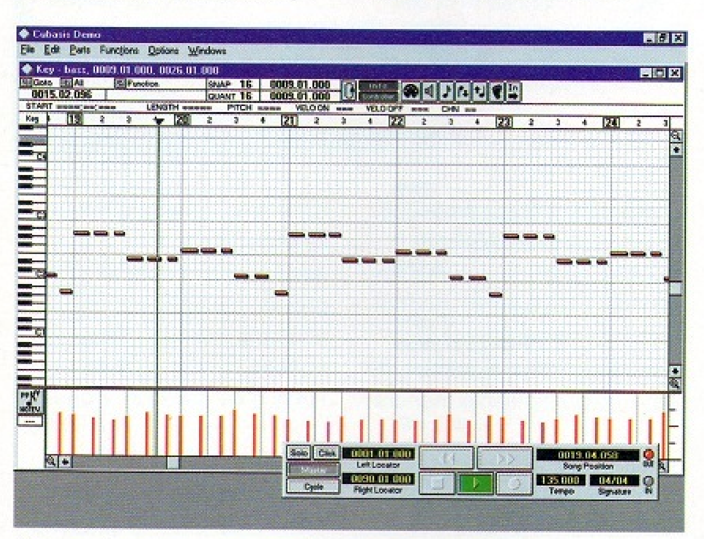


Con *Tekknotron* puedes llegar a crear tus propias melodías *tecno*.

lleva en su parte inferior un bastoncillo reforzado que coincide con una tecla del ordenador, de modo que cuando se pulsa una tecla de la plantilla lo que se está haciendo en realidad es pulsar una del ordenador. Como ves, el funcionamiento no puede ser más lógico y sencillo. No tendrás que comerte demasiadas neuronas.

La instalación también es bastante sencilla, gracias a que no vas a tener necesidad ni de cables, ni de conectores, ni de los habituales *drivers* específicos que incluye

Por supuesto, si eres uno de los usuarios del así llamado teclado natural del gigante Microsoft (Microsoft Natural Keyboard), no podrás utilizar en modo alguno la plantilla debido al peculiar diseño del mismo. Pero, aun así, esto no significa que no puedas hacer uso de **MusicMaker** para aprender a tocar. El software adjunto se puede utilizar de todas maneras, aunque es bastante más incómodo emplear las teclas del ordenador en lugar de la plantilla, a pesar de la movilidad de ésta.

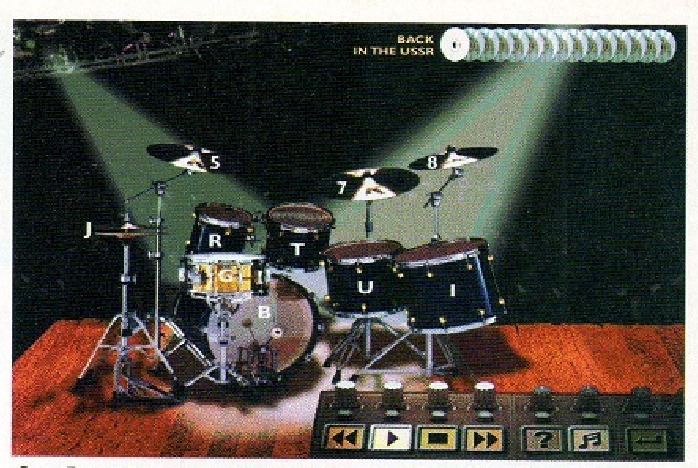

Este es el aspecto que ofrece la demo del programa de edición de canciones que incluye el programa. Se trata de una opción muy útil para los usuarios que deseen empezar a componer.

el fabricante. En efecto, tan sólo es necesario encajar la plantilla sobre la parte superior del teclado alfanumérico del ordenador y ya es posible utilizarlo con el software incluido. Sin embargo, no se ajusta perfectamente al teclado del ordenador debido a su peculiar diseño, fundamentalmente ideado para encajar en la mayoría de los teclados de PC, cosa que en el fondo significa que no se ajusta completamente a ninguno. Además, este hecho le proporciona siempre cierta molesta movilidad a la plantilla, que le resta algo de comodidad al conjunto. Por último, hay que añadir que se trata de imitar el teclado de un piano o un sintetizador, que es un elemento siempre fijo.

EL SOFTWARE

El primer CD-ROM que te ofrece **MusicMaker** contiene 15 canciones famosas, como *Let It Be*, *Johnny B. Goode*, *La Bamba*, *House Of The Rising Sun*, *Walking On The Moon*, *Sunshine Of Your Love*, *Back In The USSR*, así como el software necesario para aprender a tocarlas en el especial teclado.

En el programa hay cinco opciones a tu disposición: *Drum Along*, *JamTrax*, *One Key Play*, *Melody Play* y *Quiz*. Las cuatro primeras se basan en que hacen sonar una de las canciones directamente desde CD-ROM para que el usuario practique, mientras que la última es un juego de preguntas y respuestas sobre música.



Con *Drum Along* puedes aprender el funcionamiento de la batería, y las cajas de ritmo para acompañamientos.

Drum Along te permite practicar con la batería (siempre a través del teclado, por supuesto), *JamTrax* sirve para improvisar con el teclado, *One Key Play* enseña el ritmo de las notas de la canción y *Melody Play* enseña a tocar las melodías con un método bastante simple: te señala la tecla que será necesario que pulses en cada momento.

El segundo CD-ROM que ofrece **MusicMaker** está dedicado por entero a una de las corrientes de la música moderna, lo que se ha dado en llamar *tecno*, y sirve más para juguetear y divertirse que para aprender. Los quinceañeros adictos a esta forma musical lo pasarán en grande. Tiene 10 canciones diferentes y un diseño muy psicodélico que encaja perfectamente con el tipo de música contenida en el CD-ROM. Entre otras cosas permite improvisar una melodía y practicar con los ritmos.

Por otro lado, el paquete también incluye la demo del programa Cubasis, un producto que te permite tratar a tu gusto las distintas partituras. En efecto, gracias a él tienes la posibilidad de editar tus canciones preferidas y moldearlas a tu manera.

EN RESUMEN

MusicMaker constituye un excelente punto de partida para todas aquellas personas que posean dotes creativas y deseen utilizar su ordenador para componer piezas musicales. Además, es interesante que no sea necesario tener conocimiento alguno de música para enfrentarse con el producto. A usuarios ya iniciados les puede servir para aprender a utilizar un teclado musical, o bien para practicar si ya han utilizado uno de ellos en alguna ocasión.

F. DE LA VILLA

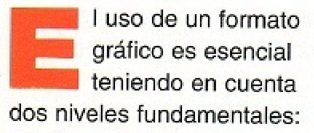

El mayor problema de este teclado es su escasa sujección.



Formatos Gráficos I: PCX

En el artículo de este mes hacemos una aproximación a los formatos gráficos, que son especialmente útiles cuando se quiere comprimir las imágenes o proteger el trabajo de las manos ajenas.




El uso de un formato gráfico es esencial teniendo en cuenta dos niveles fundamentales:

- Protección del trabajo.
- Compresión de imágenes.

Para proteger tu trabajo debes grabar los gráficos de forma que ninguna otra persona sea capaz de modificarlos. Esto te obligará a crear tu propio formato gráfico. Como esta tarea es tediosa, y empezar desde 0 resulta un poco pesado, comenzaremos aprendiendo cómo grabar y leer imágenes en varios de los más conocidos formatos gráficos.

COMPRESIÓN DE IMÁGENES

Si has manejado alguna vez un programa de dibujo, te habrás dado cuenta de que tu imagen ocupa mucho menos de lo que debería según los cálculos de "pixels-Horizontales X pixelsVerticales X número de colores". Esto se debe a que usa alguno de los formatos gráficos más conocidos. Seguro que has visto imágenes GIF, PCX, LBM etc.: son formatos gráficos de compresión de imágenes que utilizan distintas técnicas para aprovechar al máximo el tamaño del fichero. Esto es posible ya que las imágenes gráficas disponen de zonas sin información o con información redundante.

Es sencillo comprimir un mapa de *bits* para que ocupe menor cantidad de espacio en disco. Los mapas de *bits* creados mediante un programa contienen zonas con un mismo color, de manera que gran parte de la información resulta redundante. Como ejemplo más expresivo de cómo se puede comprimir una imagen *bitmap*, podemos ver la compresión de una imagen que sólo tenga un *pixel* de color 255 en el centro de la pantalla. Si no utilizáramos un algoritmo de compresión, ocuparía 64768 *bytes* (320x200 *pixels* + 256x3 Paleta), lo que resulta excesivo. En cambio, podríamos escribir un simple algoritmo que leyera el archivo de datos de la siguiente manera:

- 768 *bytes* de la paleta.
- 2 *bytes* para la posición Horizontal del *pixel*.
- 2 *bytes* para la posición Vertical .
- 1 *byte* para el dato de color.

Lo que da un total de 773 *bytes*, que es un gran ahorro frente a los 64768 *bytes* de una forma no comprimida. Sin embargo, es un método muy burdo. En efecto, si tuviéramos que guardar la información de más *pixels* ese fantástico ratio de compresión desaparecía, incluso ocuparía más una imagen en nuestro formato que en el RAW o de datos en crudo.

Otra forma de comprimir imágenes de manera útil es usando sistemas conocidos como RLE o *run-lenght encoding*, que almacena una serie de *pixels* contiguos e iguales en números que contengan 2 *bytes*. El primero indica el número de veces que se repite el *pixel* que va a continuación.

Se trata de otra manera muy útil de almacenar *bitmaps*. Si tu imagen es un grupo de *pixels* en el centro de la panta-

CABECERA PCX

Desarrollador	1 Byte	// Siempre a 0
Versión	1 Byte	// Siempre a 5 para ficheros de 256 Colores
Codificación	1 Byte	// Siempre a 1
Bits por pixel	1 Byte	// Debe ser 8 para 256 Colores
Xmin	2 Bytes	// Coordenadas de la esquina superior izquierda
Ymin	2 Bytes	// Coordenadas de la imagen
Xmax	2 Bytes	// Ancho de la imagen
Ymax	2 Bytes	// Alto de la imagen
Hres	2 Bytes	// Resolución horizontal de la imagen
Vres	2 Bytes	// Resolución vertical de la imagen
Paleta16	48 Bytes	// Paleta EGA no se usa para 256 Colores
Reservado	1 Byte	// Reservado para uso
Planos_color	1 Byte	// Planos de color
BytesXLinea	2 Bytes	// Número de *bytes* en 1 línea de *pixels*
Tipo_Paleta	2 Bytes	// Debe ser 2 para la paleta de color
Basura	58 Bytes	// Nada importante pero ocupa
Pantalla_RLE	– Bytes	// El *bitmap* que mostrar con compresión RLE
Paleta	768 Bytes	// Contiene la paleta de la pantalla tal cual sin comprimir

LISTADO DE DESCOMPRESIÓN DE PCX

En este listado se muestra cómo leer un fichero PCX, en este caso el llamado PCPLAYER.PCX. Sin embargo, se puede utilizar para cualquier otro formato con sólo cambiar el nombre.

```
DECLARE SUB DESHACE ()
DECLARE SUB DISUELVE ()
DECLARE SUB APAGA ()
DECLARE SUB PONERPAL
(COLORN AS INTEGER, R AS INTE-
GER, G AS INTEGER, B AS INTE-
GER)
DECLARE SUB Leepcx ()
DEFINT A-Z
SCREEN 13
TYPE ORUGA
COLORS AS INTEGER
VELOCIDAD AS INTEGER
y AS INTEGER
CONTADOR AS INTEGER
END TYPE
CALL Leepcx
'CALL DISUELVE
'CALL APAGA
'CALL DESHACE

SUB APAGA
FOR N = 1 TO 64
FOR K = 1 TO 255
OUT (&H3C7), K
R = INP(&H3C9)
G = INP(&H3C9)
B = INP(&H3C9)
OUT (&H3C8), K
IF R   1 THEN R = R - 1
IF G   1 THEN G = G - 1
IF B   1 THEN B = B - 1
OUT (&H3C9), R
OUT (&H3C9), G
OUT (&H3C9), B
NEXT K
NEXT N
END SUB

SUB DESHACE
DIM ORUGAS(1 TO 320) AS
ORUGA
FOR N = 1 TO 320
ORUGAS(N).COLORS = 0
ORUGAS(N).VELOCIDAD = 3 +
RND * 9
ORUGAS(N).y = 0
ORUGAS(N).CONTADOR = 0
NEXT N
DO
FOR N = 1 TO 320
IF ORUGAS(N).CONTADOR =
ORUGAS(N).VELOCIDAD THEN
ORUGAS(N).CONTADOR = 0
PSET (N, ORUGAS(N).y), 255
ORUGAS(N).y = ORUGAS(N).y +
1
ELSE
ORUGAS(N).CONTADOR = ORU-
GAS(N).CONTADOR + 1
END IF

NEXT N
TICKS = TICKS + 1
LOOP WHILE TICKS   3000

END SUB

SUB DISUELVE
FOR N# = 1 TO 300000
PSET (RND * 320, RND * 200), 0
NEXT N#
END SUB
SUB Leepcx
OPEN "PCPLAYER.PCX" FOR
BINARY AS #1
OPEN "PCPLAYE1.DAT" FOR
BINARY AS #2 LEN = 1
OPEN "PCPLAYE1.pal" FOR
BINARY AS #3 LEN = 1
DIM dato AS STRING * 1
DIM Basura AS STRING * 128
DIM BUFFER AS STRING * 128
DIM CABECERA AS STRING * 10
GET #1, , Basura      'Leemos y
despreciamos la Cabecera
PUT #2, , CABECERA
FOR N = 1 TO (LOF(1) / 128) -
7'Leemos la zona comprimida
RLE
GET #1, , BUFFER

FOR J = 1 TO 128
dato = MID$(BUFFER, J, 1)
IF TipoByte = 1 THEN
FOR K = 1 TO Numdatos
PSET (x, y), ASC(dato)
x = x + 1
IF x   319 THEN
y = y + 1
x = 0
END IF
NEXT K
TipoByte = 0
ELSE
IF ASC(dato)   192 THEN
TipoByte = 1
Numdatos = (ASC(dato) - 192)
ELSE
PSET (x, y), ASC(dato)
x = x + 1
IF x   319 THEN
y = y + 1
x = 0
END IF

END IF
END IF
NEXT J
NEXT N

DIM PALETA AS STRING * 768
'Leemos la paleta
GET #1, LOF(1) - 767, PALETA
K = 1
FOR N = 0 TO 255
CALL PONERPAL(N,
ASC(MID$(PALETA, K, 1)) MOD  4,
ASC(MID$(PALETA, K + 1, 1)) / 4,
ASC(MID$(PALETA, K + 2, 1)) / 4)
 K = K + 3
NEXT N
DO
LOOP UNTIL INKEY$ = CHR$(27)
CLOSE
END SUB

DEFSNG A-Z
SUB PONERPAL (COLORN AS
INTEGER, R AS INTEGER, G AS
INTEGER, B AS INTEGER)
OUT (&H3C8), COLORN
OUT (&H3C9), R
OUT (&H3C9), G
OUT (&H3C9), B
END SUB
```

lla: ¿por qué tienes que almacenarlos todos? Sólo debes almacenar el número de veces que se repiten los *pixels*, así como el que se repite. Así la compresión es mayor. Sin embargo, no siempre es tan sencillo. Si tienes una imagen sin repeticiones de *pixels*, te ocupa casi el doble que un formato no comprimido.

Es más útil un método para activar y desactivar el RLE en el archivo según las necesidades de almacenar *bytes*, y utilizar la compresión del RLE en otros *bytes*. Cuando tengas líneas completas o casi completas de *pixels* iguales utilizarás RLE, y cuando haya *pixels* diferentes, desactivarás el RLE.

¿CÓMO ES EL FORMATO PCX?

Un archivo PCX VGA de 256 Colores consta de una cabecera de 128 *bytes*, un mapa de *bits* comprimido y 768 *bytes* de descriptores de color o (paleta de colores: 3 *bytes* por cada color). La cabecera de 128 *bytes* está formada por campos que describen los atributos del archivo PCX, como la profundidad de color, ancho de la imagen, etc., así como 58 *bytes* que redondean la cabecera de manera que contenga un total de 128 (la cabecera PCX debe ser expandida posteriormente para que esos 58 *bytes* de relleno contengan información valida sobre el archivo).

¿CÓMO COMPRIME EL FORMATO PCX?

Lo hace en el modo de 2 *bytes* (el primer *byte* es un valor que indica cuál es el número de veces que se repite el segundo). En un mapa de *bits* comprimido, un valor del primer *byte* comprendido entre 192 a 255 representa el comienzo de una cadena RLE, y debe ser considerado como una expansión a la que se ha sumado el valor 192. Para descomprimir restas 192. El resultado es el número de veces que se repite el segundo *byte*. Si te encuentras un *byte* con valor menor de 192 en un inicio de cadena, debe ser leído directamente.

Esto tiene un problema. ¿Cómo se escribe en formato PCX un *byte* de 192 a 255? Lo único que hace es tratar estos *bytes* como si fueran cadenas de repeticiones de 1 *byte* de longitud 1 (ocuparía 2 *bytes*). Esto no te preocupará al realizar tu descompresión PCX.

Hay un problema: cómo almacenar en formato PCX cadenas de más de 64 *bytes* seguidos. La solución es la misma: PCX no es capaz de hacerlo. Cuando encuentra una cadena así, el compresor la toma como una de 64 *bytes* y otra del resto.

CÓMO LEER LA PALETA EN UN ARCHIVO PCX.

Los archivos PCX tienen la paleta completa y sin comprimir, pero no puede ser usada directamente. Hay que realizar una operación de *shift* hacia la izquierda de 2 *bits* (dividir por 4 cada *byte* de la paleta).

J. RODRÍGUEZ

UNREAL



El auge de las masacres en tres dimensiones que tuvo comienzo tiempo atrás, domina hoy en día el mundo del share. Esta vez, este género trae hasta nosotros un nuevo producto de la augusta mano de Epic Megagames.

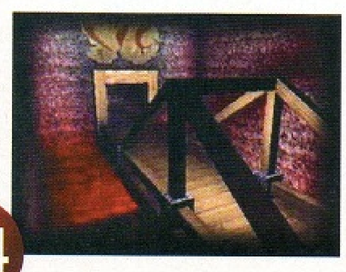


Muchas de las casas de shareware que ahora mismo copan los mercados comenzaron sus andadas con programas del tipo 3D. De hecho, el origen de estos juegos proviene del mundo shareware, siempre más fresco de ideas que los dinosaurios del software. Es notable el caso de id Software, cuyos productos son en todos los casos arcades tridimensionales, desde el genial e histórico *Doom* hasta el ya próximo *Quake*.

Sin embargo, Epic hasta el momento no había entrado dentro de este mundillo, en el que ahora mismo se encuentra en la cúspide 3D Realms, con su brillante *Duke Nukem 3D* y los ya cercanos *Blood* y *Shadow Warrior*. Esta casa se había dedicado básicamente a programas de plataformas y *pinballs*. Pero como este mercado es muy tentador, también ellos han entrado en la lucha por el "súper arcade 3D". Ya no sólo vale la violencia y la capacidad de enganchar al jugador. Ahora se busca mayor resolución gráfica, un detalle más logrado, una enorme calidad en los *sprites* y capacidades gigantescas de juego en red. **Unreal** es el esfuerzo de cerca de año y medio de programación en secreto con el fin de crear al más digno heredero de *Doom*.

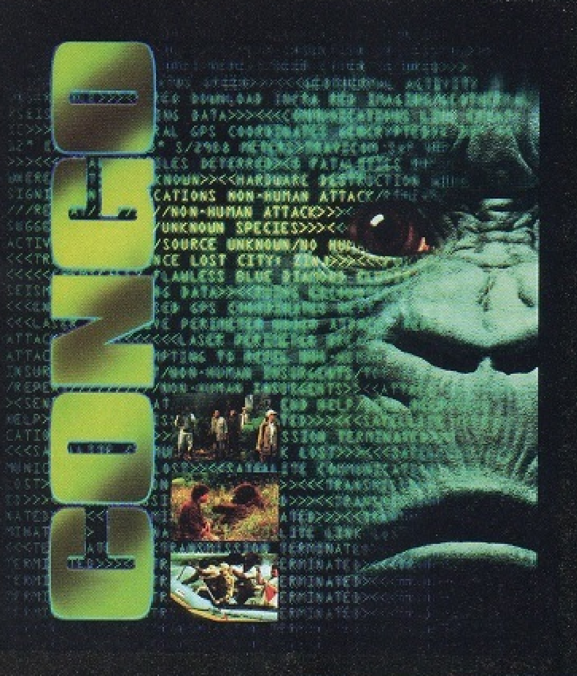
El programa correrá sobre la plataforma Windows 95, como todos los nuevos programas de la casa, utiliza el llamado DirectX del entorno para obtener las máximas resoluciones. Está optimizado para Pentium, con tecnología MMX.

En el desarrollo del juego se ha intentado que prevalezca una continuidad en el mundo 3D donde se desarrolla. Aunque existen diferentes niveles, están ligados entre sí para lograr una mayor homogeneidad. Los *sprites* de los enemigos tienen gran resolución y no desmerecen a los elegantes escenarios sobre los que se desarrolla la acción. El lanzamiento de la versión *share* se prevé para este verano. Sin embargo, es previsible que se retrase hasta el otoño, pues hay otros juegos de la casa, de los que os hemos hablado en números anteriores, que tiene prioridad, como es el caso de la continuación del aclamado *Jazz Jackrabbit.* Esperaremos con ansiedad para ver si realmente consigue superar a *Duke Nukem 3D* o será uno más en la carrera por el primer puesto. Para más información referirse al servidor Web del Epic Megagames en Internet : *www.epicgames.com.*



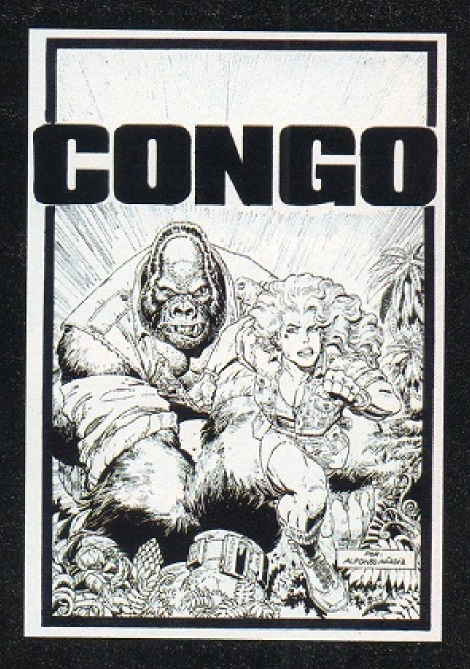
A. J. Novillo

GANADORES CONCURSO CONGO



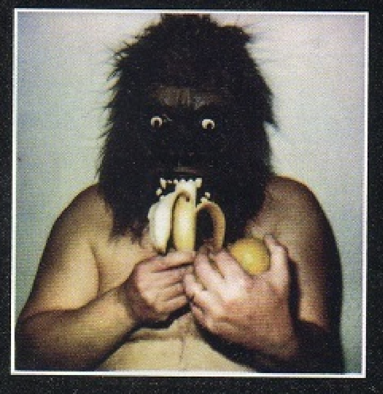
1er Premio

ALFONSO NÁRDIZ MORALES
(Algorta, VIZCAYA)



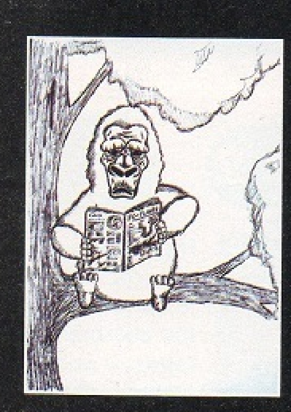
2os Premios

ANTONIO JULIÁ BUCHÓN
(VALENCIA)

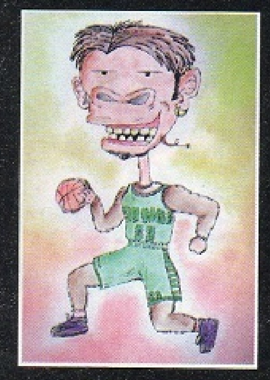


PABLO REMIRO
(Logroño, LA RIOJA)

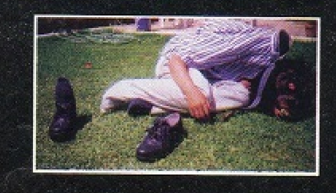
3os Premios



VICTOR BONET ORRIES
(Fraga, HUESCA)



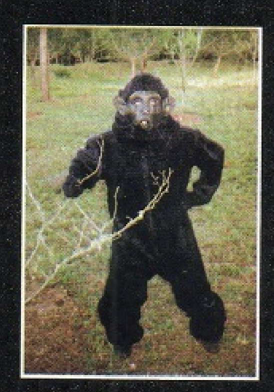
MARC VIDAL BORI
(LLEIDA)



JUAN GABRIEL ROLDÁN GONZALEZ
(Guadalmar, MÁLAGA)



NAHIA IPARRAGIRRE AMONÁRRIZ
(Lasarte-Oria, GUIPUZCOA)



ANTONI CERVIÁ GARRIDO
(Salt, GIRONA)

Agradecemos a todos vuestra colaboración y esperamos que sigáis participando en nuestros concursos.



Duke Nukem 3D se mantiene el primero de la lista por tercer mes consecutivo. Se ve que ha calado muy hondo en vuestro corazón, ya que la diferencia de votos respecto a posteriores clasificados de la lista es, sin género de dudas, imponderable.

Duke Nukem 3D





La versión final del actual rey de las 3D ya consiguió el mes pasado este lugar, y la pasión de los lectores todavía lo mantiene en él.

Worms

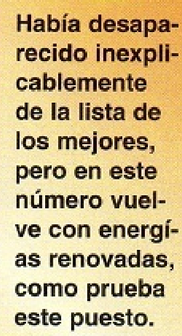




Una genial y divertida mezcla de géneros que ha cautivado a los usuarios con gusto por lo que está más allá de las barreras de lo original.

Need for Speed





Había desaparecido inexplicablemente de la lista de los mejores, pero en este número vuelve con energías renovadas, como prueba este puesto.

C & C





La mejor estrategia del momento logra mantener el tipo con dignidad frente a los fuertes "ataques" de los arcades de todo tipo y cariz.

Cæsar 2





Otro programa de estrategia que sobrevive con salud al tiempo, llegado de lo más profundo del complejo Imperio Romano

Gabriel Knight 2

6



Ha llegado una vez más la época de los hombres lobos; y con ella también una videoaventura con una energía y calidad fuera de toda duda.

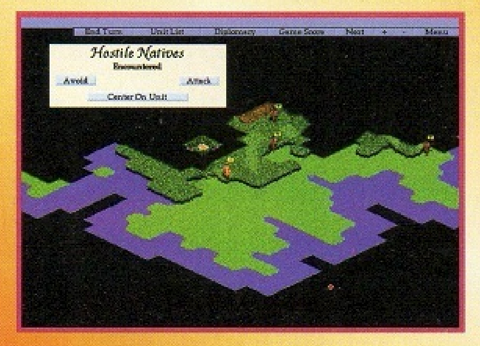
The Dig



Los maravillosos gráficos de este producto son un gancho más que suficiente para asegurar unos cuantos meses en la lista de los mejores.

Conquest of...

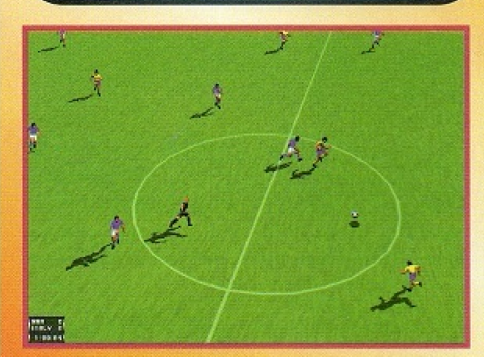




Otro programa de estrategia que entra en la lista; en su primer mes, se ha quedado en este puesto, pero a buen seguro seguirá subiendo.

Fifa Soccer '96





Entre vuestros preferidos no podía faltar este arcade futbolístico, que ha puesto el listón muy alto a todos los programas del género.

Wing Comm. IV





Desplazado al último lugar, esta gigantesca aventura gráfica tiene la calidad necesaria como para subir todavía en nuestra difícil lista.

LOS MÁS VENDIDOS



Nuestro agradecimiento a Centro Mail por facilitarnos la información referida a los productos más vendidos del mercado.

1. EUROCOPA '96
2. DUKE NUKEM 3D
3. CIVILIZATION II
4. WARCRAFT 2
5. PC BASKET 4.0
6. LOS JUSTICIEROS
7. NBA LIVE '96
8. TIMEGATE
9. COMMAND & CONQUER
10. REBEL ASSAULT II

GANADORES DEL HIT PARADE NÚMERO 13

Estos son los nombres de los cinco ganadores del sorteo celebrado entre todos aquellos de vosotros que enviasteis una carta con vuestros juegos favoritos en el número Trece de nuestra revista:

- ALBERTO FERNÁNDEZ REDONDO (LEÓN)
- JOSÉ V. MASCARELL MARTÍ (Gandía, VALENCIA)
- ALBERTO FIDALGO ARBAIZA (Sto. Domingo, LA RIOJA)
- PABLO FERNÁNDEZ MOLINA (GRANADA)
- LUÍS GARCÍA ORDÁS (Villabañe, LEÓN)

¿A QUÉ ESPERAS?... ¡ESCRÍBENOS!

Si estás interesado en participar en nuestro Hit Parade, puedes mandarnos una postal con tus datos, indicando un total de tres de tus juegos favoritos. Con tu elección y la de todos los lectores que participen confeccionaremos el Hit Parade del siguiente número. Para agradecer tu colaboración, sorteamos entre todas las postales cinco juegos, que recaerán en cinco afortunados lectores.

PC PLAYER -Hit Parade-
C\ Aragoneses 7
28100 Alcobendas (MADRID)







THE NEED FOR SPEED

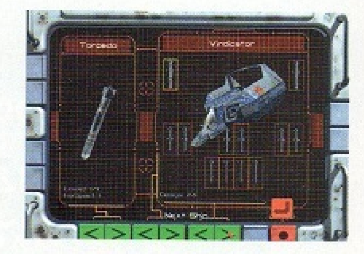
Si ganas el torneo de este estupendo programa de carreras, obtendrás un nuevo circuito situado en Las Vegas. Si ganas por segunda vez, al final de los créditos encontrarás los siguientes comandos.

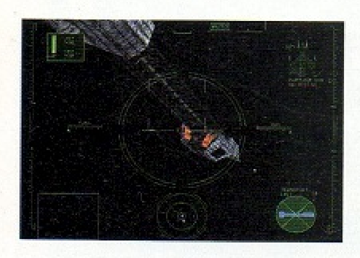
Nosotros te los ofrecemos para que no esperes:

EAC RALY: Puedes cambiar la carretera.
EAC WARP: Te permite acelerar el juego.
EAC POWR: Te proporciona un súper coche.

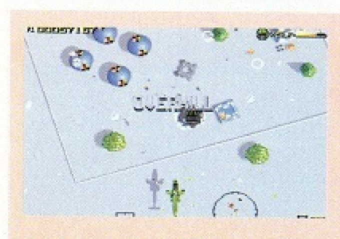
WING COMMANDER IV

El truco que te proponemos para esta estupenda aventura gráfica te será, sin duda, de gran ayuda. Para que funcione tienes que cargar el juego con **WC4 chicken** o **WC4 -chicken**, dependiendo de la versión que poseas.





Hecho esto, cuando, durante el desarrollo del programa, pulses las teclas CTRL+ALT +W, desaparecerán todos los enemigos que se encuentren en el rádar. Sin embargo, debes tener mucho cuidado, porque si en éste hay algún amigo, también morirá.





SEEK & DESTROY

También este arcade lleno de helicópteros y tanques tiene sus "truquillos". Si quieres pasar a otra fase, tienes que teclear **GIMME** cuando te encuentres en el menú de objetivos. Dentro de la tienda, puedes obtener los objetos de forma gratuita tecleando la palabra **CAPO**. Por último, durante el desarrollo del juego puedes utilizar estos tres comandos:

AMO: Munición.
MEGA: Mejores armas.
LIFE: Invulnerabilidad.

SUPERKARTS

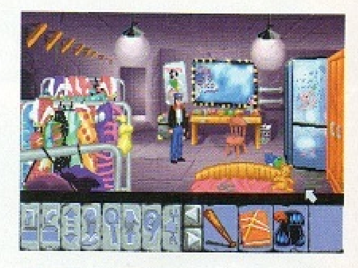
Para elegir circuito en este entrenido simulador de coches, escribe **ORIEL** en la pantalla "Go karting". En lugar de la opción "EXIT" aparece otra que te permite realizar tu selección. Dentro de la tienda debes escribir **BRASENOSE** para obtener 10.000 dólares. Un último truco te será útil en el transcurso de la competición. Teclea **MANICMARTIN** y conseguirás *turbos* ilimitados.

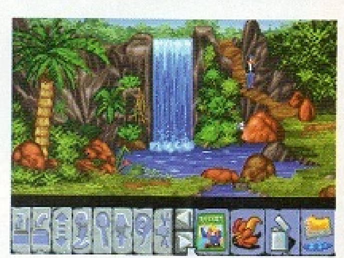


FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

Si posees la versión inglesa de esta aventura gráfica, puedes utilizar los siguientes trucos en cualquier momento del desarrollo del programa:

GRIMLEY: Aparece información general.
ZEROXPARK: Eliges habitación que desees.
KOWAMORI: Acelera la velocidad del juego.
NEUROTOX: Introducirá una melodía en el programa.





¡QUEREMOS TODOS TUS TRUCOS!

Como todos los números, te ofrecemos una selección de los mejores trucos del mes. Queremos que colabores con nosotros; si tienes un buen truco, no dudes en enviárnoslo. Si tu nombre sale publicado... ¡premio!: te obsequiaremos con un juego. También contestaremos todas tus preguntas.

PC PLAYER -Trucos Mail-
C\ Aragoneses 7
28100 Alcobendas (MADRID)

Suscribete a:

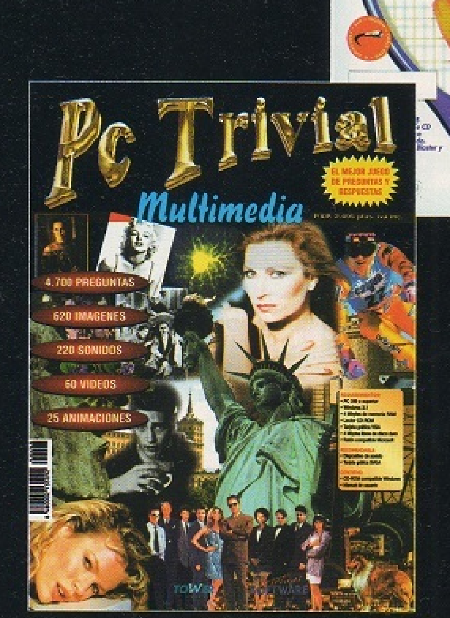
PC-PLAYER

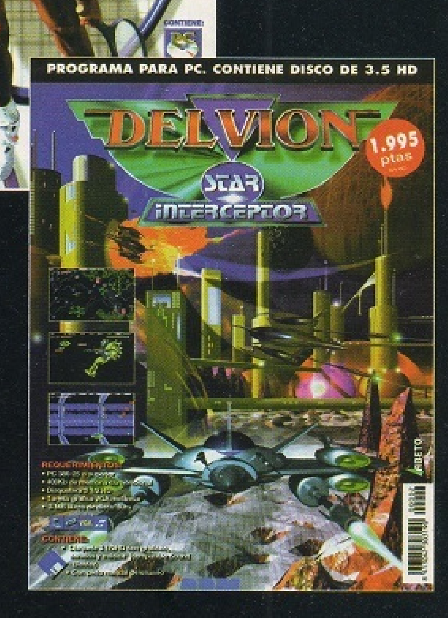
TOP

Conseguirás gratis dos de estos magníficos regalos

Virtual TENIS

POR SOLO 2.995





Suscribase enviando este cupón por correo o fax (91) 6614386, o llamando al teléfono (91) 6614211 Horario 9 a 14:00 y 15:00 a 18:00

ESTA OFERTA ANULA LAS ANTERIORES

Deseo suscribirme a la revista PC PLAYER y recibir gratis dos de estos regalos: (Marcar con una X)

☐ Suscripción 1 año (12 revistas) 6.500 Ptas. **REGALO:** ☐ VIRTUAL TENIS ☐ PC TRIVIAL ☐ DELVION

Nombre y apellidos.................................F. Nacimiento.....................

Domicilio.................................C.P.....................

Tel ....Localidad.....................

Provincia.....................Profesión.....................

FORMA DE PAGO:

☐ Con cargo a mi tarjeta VISA nº.................. ....

Fecha de caducidad de mi tarjeta.............. / ....

☐ Domiciliación bancaria. (Rellenar código cuenta cliente)

CODIGO DE CUENTA CLIENTE

ENTIDAD	OFICINA	DC	Nº CUENTA

☐ Contra-reembolso del importe más gastos de envío.

☐ Cheque a nombre de TOWER COMMUNICATIONS, S.R.L. que adjunto. Firma:

☐ Giro Postal (adjunto fotocopia del resguardo).

TOWER COMMUNICATIONS S.R.L.
APTDO. CORREOS 54.283
28080 MADRID

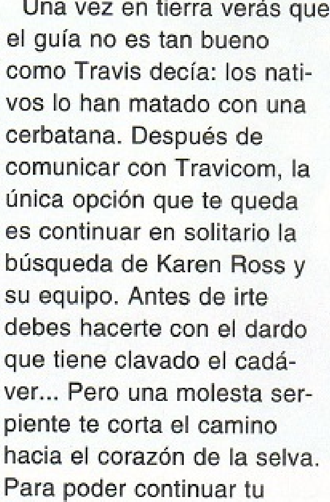
Y ADEMÁS UN AHORRO DEL 10%

A FONDO

CONGO: El sueño del mono loco

La tupida selva amazónica va a poner en tu camino mil y un impedimentos con el fin de evitar la realización de tu objetivo; si la jungla ya ha conseguido atraparte, te dedicamos estas páginas.

Después de lanzarte en paracaídas sobre la peligrosa selva, tienes que buscar tu equipo. Ha caído cerca de ti: se encuentra dentro de una cápsula que puedes abrir con el cuchillo. Cuando hayas recogido todo, recibirás un mensaje de Travis. Te comunica que ha contratado un guía que te espera río abajo. Para localizarlo, debes utilizar el bote en el río; en la primera bifurcación, gira a la derecha.



Una vez en tierra verás que el guía no es tan bueno como Travis decía: los nativos lo han matado con una cerbatana. Después de comunicar con Travicom, la única opción que te queda es continuar en solitario la búsqueda de Karen Ross y su equipo. Antes de irte debes hacerte con el dardo que tiene clavado el cadáver... Pero una molesta serpiente te corta el camino hacia el corazón de la selva. Para poder continuar tu



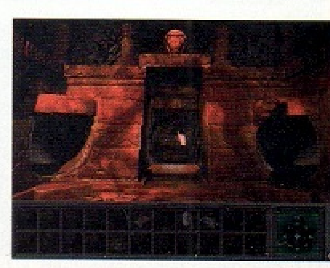
camino, vuelve hacia el cadáver y utiliza allí el bote. La ruta ahora es izquierda e izquierda de nuevo.

Un precipicio te cierra el paso, pero observarás una especie de altar que tal vez controle un paso oculto. En esta zona también hay un líquido contenido en una pila con unas extrañas inscripciones. Después de traducirlas averiguas que son veneno. Si mojas el dardo en el veneno y lo usas con la cerbatana, tendrás el arma que necesitas para matar a la serpiente. El camino que antes cubría la serpiente está ahora libre: llegarás a una construcción con un pequeño ídolo que debes recoger.

De vuelta al precipicio, coloca el ídolo en el altar y una enorme piedra bajará, permitiéndote pasar al otro lado. Nada más cruzar el puente se destruirá. Es un camino sin retorno. En una agujero a tu izquierda hay una extraña bola de piedra que te será muy útil más adelante. Si vas hacia el norte dos veces, encontrarás el campamento base completamente arrasado. Sólo queda una maleta cerrada y una taza; recoge la taza y un viento de las











tiendas (uno de los clavos que las clavan en la tierra). También está cerca Amy, jugando con una bola como la que has encontrado. Pero no te la dará: huirá cuando intentes cogerla. Un poco más al norte hay un mando a distancia y junto a un arroyo un ídolo como el que viste antes. Si intentas coger el ídolo, rodará y se perderá arroyo abajo.

ZINJ

Si continúas al norte entrarás en Zinj; sigue de frente y te toparás con una puerta que tiene seis ojos, en los que debes colocar otras tantas piedras. A ambos lados de la puerta hay inscripciones que debes fotografiar y traducir. Antes de irte, no olvides coger una tarjeta magnética. Dentro de Zinj hay dos altares, uno al oeste y otro al este. Si en el del oeste utilizas la taza, podrás bajar un nivel y recoger otra piedra, además de hacer una foto a otra inscripción.





En la parte de arriba hay una ametralladora y un objeto electrónico del que sacarás un localizador. En la zona que está situada al norte del otro altar verás otra ametralladora, que como la anterior habrá que activar algo más adelante. También encontrarás allí un mapa que tiene unas inscripciones que, una vez más, habrá que fotografiar y traducir. En esta misma pantalla, bajo una columna derribada, podrás hacerte con una cuerda.

De vuelta al campamento puedes abrir la maleta con la tarjeta. Dentro hay una un *chip* que debes colocar dentro del ordenador, un micrófono direccional y un departamento que se activa por la voz. Para descubrir la clave hay que llamar a Travis y reproducir el sonido que se graba en el ordenador. En el interior del compartimiento hay dos cargadores de ametralladora.

Desde la pantalla del puente la selva se puede dividir en dos, este y oeste. En la parte suroeste hay un arroyo en el que está el ídolo que antes cayó al agua. Al norte hay un árbol con unos cortes por los que sale resina; unta con ella el localizador. El localizador debes ponérselo a Amy. Ahora, con la ayuda del mapa, debes colocar a Amy junto al ojo del oeste. Una vez ahí, sitúate al este de Amy y muévete hacia ella. Al verse atrapada en un callejón sin salida, te dará la bola. Antes de irte, haz una foto del pórtico y traduce su inscripción.

En la parte este, un cráter que suelta gas te impide el paso; tienes que utilizar el bote para taponarlo. En la lava, deforma el clavo para convertirlo en un gancho que unirás a la cuerda. Un gorila te impide el paso hacia el este, y de momento no puedes espantarle.



De nuevo en Zinj, graba el gruñido de gorila. Luego, en el altar situado al este, coge la gafas y desciende con la ayuda de la taza. Si sitúas el ídolo en el hueco, se abrirá un ojo: coge otra piedra. En la puerta de la ciudad puedes escalar con la cuerda y recoger la quinta piedra. El gruñido que has grabado espantará al gorila y podrás recoger la última piedra.







DENTRO DEL LABERINTO

Antes de colocar las piedras en la puerta debes activar las ametralladoras situadas cerca de los altares. Para hacerlo hay que poner el cargador y rápidamente utilizar el mando a distancia hacia ellas. Ha llegado el momento de bajar a las minas de Zinj. Para abrir la piedra tienes que colocar las piedras sobre los ojos en la siguiente secuencia: tres, cuatro, uno, dos, seis y cinco.

En el interior del laberinto tienes que dirigirte hacia el norte: llegarás a una habitación con tres salidas. A partir de aquí tienes que ir oeste, norte y al este tres veces hasta llegar a una habitación con esqueletos. Luego utiliza las gafas para localizar la fuente de la radiación. El camino es norte, oeste, oeste, norte, norte. Si no utilizas las gafas antes de entrar en los túneles posteriores a la habitación de los esqueletos, aparecerá un gorila y acabará contigo.







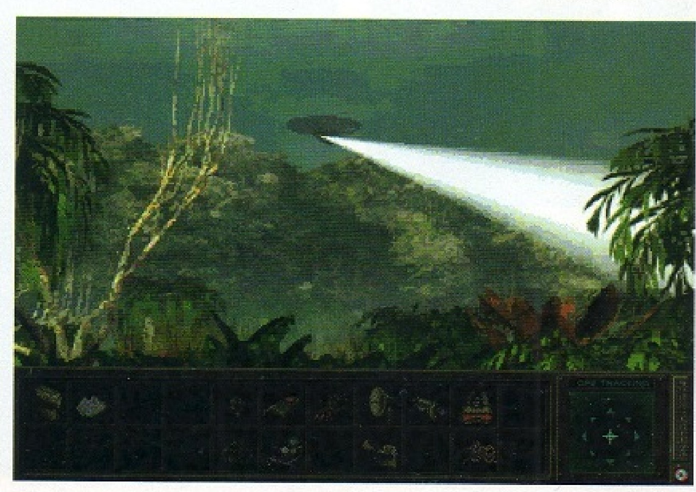
Tras pasar el laberinto llegarás a una habitación con cinco salidas: dos puertas laterales, una en el centro y dos agujeros. Primero debes ir por la puerta de la izquierda. Allí hay una palanca que está en posición oeste (de momento no hay que tocarla) y un pedestal con una mano de gorila que tampoco podrás abrir. En la siguiente habitación hay unos botones. Si tocas el primero, el tercero y el segundo, el puente se abrirá, permitiéndote cruzar a una nueva habitación con otra palanca. Esta palanca hay que ponerla en posición oeste. Ahora vuelve al principio y entra por el túnel izquierdo. Si evitas la lava llegarás a un osario donde sólo puedes recoger un hueso. Cuando salgas de esta habitación llegarás a la del puente. Tienes que volver a cruzar y poner la palanca en posición este.

Ahora hay que volver a la habitación de la mano del gorila, poner la palanca en posición este y entrar otra vez por el túnel de la izquierda. Llegas a una habitación con un mecanismo igual al de las anteriores pero sin palanca. Gracias al hueso, mueve el mecanismo a la posición oeste.

Después de salir de la habitación anterior, entrarás en una habitación con un gong y un pedestal preparado para manos humanas. Si activas el pedestal se abrirá una puerta y podrás pasar a una habitación circular. Toca el gong y luego entra rápidamente en la habitación circular y date una vuelta.

Cuando aparezca un gorila, activa el mecanismo de la puerta y corta la mano del gorila. Con ella presiona el pedestal de la primera habitación. Antes debes salir de la habitación circular por otra puerta. En la siguiente pantalla puedes seguir subiendo después de mirar a través de la reja y coger la mochila de Amy. Si subes estarás de nuevo en la habitación inicial. Abre la puerta de la izquierda con la mano de gorila y haz una foto. Al traducirla aparecerán nueve signos que te conviene apuntar.









Desde la habitación inicial hay que ir por el túnel derecho dos veces hacia la derecha. Llegas a una habitación con una reja, una puerta y un pedestal. Antes de abrir la puerta debes dejar la mochila colgada de la palanca que abre la reja. En la siguiente habitación hay que actuar rápido. Después de tocar a Amy tienes que darte la vuelta, abrir la reja y pasar por la cueva. A partir de aquí hay siempre una encrucijada de tres túneles. Si no quieres morir, mira a Amy y sigue el pasillo que no tiene peligro según ella. Si consigues sobrevivir a tres pasillos llegarás a una habitación con un bote, un mechero y unas gafas. Al salir de esta habitación llegas fácilmente a la inicial.

EL RESCATE DE KAREN

Antes de meterte por el túnel izquierdo, asegúrate de que la palanca de la habitación de la mano de gorila está señalando hacia el oeste. El camino por el túnel izquierdo será ahora oeste, este, oeste, y llegarás a una nueva habitación. Al otro lado de la estancia derrumbada está atrapado el equipo de Karen. Para liberarlos, coge el láser y el detonador. Colocando el detonador junto a los otros dos de la pared, abrirás una grieta por la que Karen puede huir. Después de esto acabarás en la habitación del gong, en la que debes recoger una piedra con la cara de un dios. Si vas en dirección



contraria a la habitación circular, llegas a una estancia llena de agua. Gracias al bote llegarás a la puerta, la cual se abrirá con la piedra que acabas de recoger.

Canal abajo, el chillido de un murciélago romperá las gafas que llevas. Si te giras verás dos murciélagos colgados del techo. Tienes que grabar el sonido que emite el de la derecha cuando lo tocas. Baja del bote y sigue avanzando. Llegarás a otra habitación llena de agua. Sube al bote y coge una estalactita situada a tu derecha. Vuelve atrás: tienes que hacer dos cosas para poder seguir. Primero, quita la obstrucción de la grieta con la estalactita; luego, utiliza el mechero con el gas que sale de una grieta. La estalactita queda reducida a un pedrusco que luego será vital.

La habitación que antes estaba inundada está ahora libre y queda al descubierto





una losa que se abre con la mano del gorila. El *puzzle* que aparece se resuelve colocando los símbolos en el orden que anteriormente hemos apuntado. Si lo haces bien, una pared se levantará y llegarás a la habitación de los diamantes. Para conseguir el diamante tienes que usar el sonido del murciélago que habías grabado anteriormente. Cuando salgas de esta habitación estarás ante un lago de lava. Para atravesarlo, salta de roca en roca; el camino es centro, centro-derecha y derecha. Después de salir del volcán llegarás otra vez al río. Ahora, el camino es dos veces izquierda, derecha e izquierda.

EL FINAL DE TRAVICOM

Cuando Travis mande la maleta tienes que colocar el diamante en el analizador. Cuando acabe el proceso, debes recoger el diamante, situarlo en el láser y rápidamente poner la piedra en la maleta. Travis te informará de que te quedan noventa segundos para que el satélite de la compañía te mate. Para evitarlo, pon el *chip* del ordenador en el láser y localiza el satélite. Una vez localizado, un sólo disparo valdrá para destruirlo, acabar con Travicom y ganarle a Travis la partida. Enhorabuena, estás hecho todo un Tarzán.

A. L. Mozún







Aprendiz de magnate

Controlar el mercado y llegar a convertirse en el hombre más rico del mundo es una tarea complicada, aunque tampoco imposible. Después de haber devorado el estupendo tutorial y jugado algunas partidas, nuestros consejos te convertirán en un consumado magnate de las finanzas de Capitalism.

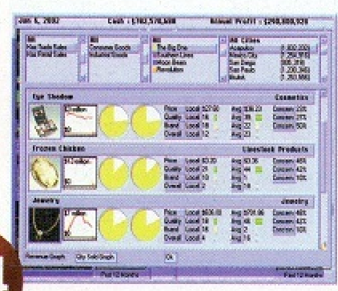


1 - OFERTA Y DEMANDA

Si la demanda es igual a la oferta, ganarás todo el dinero posible sin saturar el mercado. Si hay mucha demanda y te quitan el producto de las manos, sube los precios hasta lograr el equilibrio. Si hay exceso de oferta y el público no compra tu producto, baja los precios. Cuidado: bajar demasiado no es bueno. Si persiste el problema, mejora la calidad (comprando tecnología) o invierte en publicidad.

2 - PRODUCTOS BÁSICOS

Los productos de primera necesidad son negocios seguros. El margen de ganancia es pequeño: para obtener grandes beneficios debes vender enormes cantidades. Con estos productos el factor fundamental es el precio, no la calidad o la marca. Ahorras en publicidad y producción.



3 - ESTO ES LA GUERRA...

Cuando vendas lo mismo que tus competidores en la misma ciudad, tendrás que eliminarlos del mercado. Las guerras de precios son la solución, pero deben ser moderadas. Lo mejor es tener unos precios 4 o 5 décimas por debajo de la competencia. Hay casos en los que el rival tiene una aplastante superioridad en calidad o marca y la guerra de precios no funciona. Invierte en investigación o en publicidad para neutralizar su ventaja y la guerra de precios tendrá el efecto deseado.

4 - ESTRATEGIA PUBLICITARIA

La mejor es la de *range brand*, o gama de productos. Estableces marcas para "tipos" de productos y rentabilizarás la inversión en publicidad del primer producto de cada "clase". Al lanzar otro artículo de la misma gama disfrutará de la marca conseguida por el anterior. Funciona como una estrategia de marca corporativa, pero un mal producto sólo influye sobre su "clase". Al lanzar un nuevo producto de la marca cuenta con un fuerte gasto publicitario (300.000 o 400.000 dólares al mes en anuncios): los recuperarás a largo plazo. Ten en cuenta que si vendes artículos que no produces hay que etiquetarlos de nuevo o estarás pagando publicidad ajena.



5 - CUOTA DE MERCADO

Lo ideal es aumentar tu cuota de mercado hasta cierto límite. Quedarse con un 80% del mercado y dejar el 20% a comerciantes locales es una buena medida. Si tratas de acaparar el 100% malvenderán sus mercancías y reventarán los precios: perderéis dinero.

6 - PLANIFICACIÓN GEOGRÁFICA

Los costes de transporte influyen en la producción, por lo que si escoges los mejores lugares y reduces los espacios entre materias primas, industrias y puntos de venta estarás ahorrando más dinero del que parece.



7 - ACAPARAR RECURSOS

Debes empezar comprando los que se ajusten a tus necesidades. Tu empresa debe invertir todo lo que pueda en acaparar (aunque no los utilice) los recursos. El resto de corporaciones no podrá producir lo que deseen por falta de materia prima. Su expansión se verá limitada a negocios de compra y venta. La opción **Internal Sales** o Venta Interna debe estar activada para que la competencia no compre tus materias primas.

Junto a los recursos, edifica supermercados (aunque no vendas) en los lugares más céntricos de las ciudades. Evitas las tiendas de los competidores y te aseguras las mejores localizaciones.

8 - LA BOLSA

Hay dos estrategias básicas para no ser "engullido" por una corporación rival. Si quieres dinero fácil y expansión rápida, emite montones de acciones. Lanza tanta cantidad de acciones que sea prácticamente imposible que alguien comper el 50% de la compañía. Vuelve a comprar rápidamente el 100% de tu empresa y no emitir mas acciones. Lo pasarás mal por falta de líquido, pero si sobrevives multiplicarás por 1000 o 2000 el valor inicial de las acciones en la primera década.

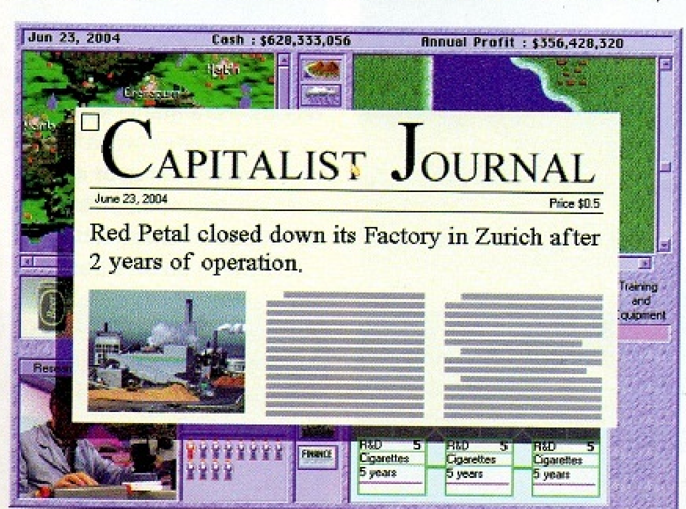
9 - EN EL SUPERMERCADO

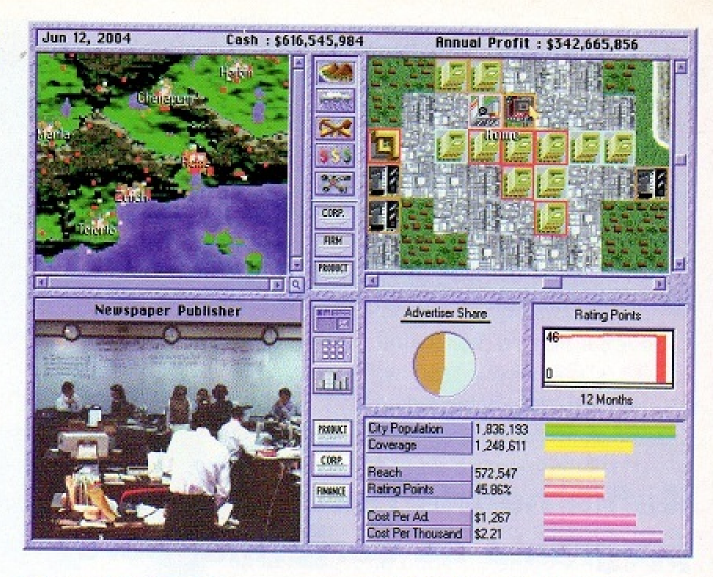
Una buena disposición son 4 parejas de unidades de compra/venta distribuidas en el exterior y una unidad publicitaria en el medio. Si el centro vende productos que no necesitan publicidad, en el medio coloca un almacén o una planta de etiquetado propio si importas productos.

10 - GRANJAS

Al establecer una granja, la localización es muy importante: estará definida por el cultivo que desees. Ten en cuenta los parámetros de lluvia o temperatura según el tipo de planta que vayas a obtener (consulta la guía del granjero para conocer estos datos), y busca una fertilidad del suelo de 75 o mayor (nunca desciendas a menos de 50).

En cuanto a la organización, no mezcles ganadería y agricultura. Una buena organización para una granja de animales consistiría en 3 cadenas de unidades de crecimiento - procesado - venta. En el caso de los cultivos lo ideal es emplazar 3 unidades de cosecha que viertan su producción sobre 3 almacenes (conectados entre sí) a los que se unen 2 unidades de venta (queda una casilla, que reservarás para otra unidad de ventas o cosecha).





11 - INDUSTRIAS

Es mejor fabricar tus mercancías que comprarlas al exterior, por lo que necesitas fábricas. Puedes colocarlas libremente, así que sitúalas en los suburbios de la ciudad a la cual suministren los productos. La variedad de productos es enorme: no existe una estructura ideal, pues depende de la mercancía fabricada. La guía del industrial es de gran utilidad y debe ser consultada cada vez que desees producir un nuevo artículo.

12 - TECNOLOGÍA Y EQUIPAMIENTO.

En los inicios, el excederse en el equipamiento de las unidades (una barra rosa horizontal situada a la derecha) te costará un dinero que no tienes. Pero cuando tu empresa se haya afianzado un poco, es recomendable situar dicha barra entre el 50% y el 75%, incluso el 100%, según el volumen de ingresos.

Los centros de investigación y desarrollo son imprescindibles, pero no empieces con ellos hasta el tercer o cuarto año, porque no los rentabilizarás. Recuerda que varias unidades de investigación conectadas trabajan juntas como si fuesen una sola, pero con mucho más rendimiento.

13 - LOS ASISTENTES

En **Capitalism**, hay varias ayudas que debes explotar para tu beneficio. Entre ellas, consultar las guías del granjero y/o fabricante para planificar futuras inversiones, utilizar el llamado *Event Tracker* para estar al tanto de los sucesos importantes y no perder de vista el *Layout Plan*, en el que podrás grabar las disposiciones internas de las unidades para construir en serie granjas, fábricas o cualquier otra cosa con rapidez.

14 - ESTRATEGIA BÁSICA

Busca la ciudad más grande y establece un supermercado. Construye una granja de pollos para abastecer el supermercado. Pide un crédito de 10 millones y "recompra" tu empresa. Añade 3 granjas idénticas para vender el pollo en las 3 parejas restantes de unidades compraventa del supermercado.

Tras devolver el préstamo serás el "rey del pollo congelado". Luego compra un pozo de petróleo y una mina de productos químicos: producirás champú, dentífrico, etc. Invierte en estos productos a 5 años.

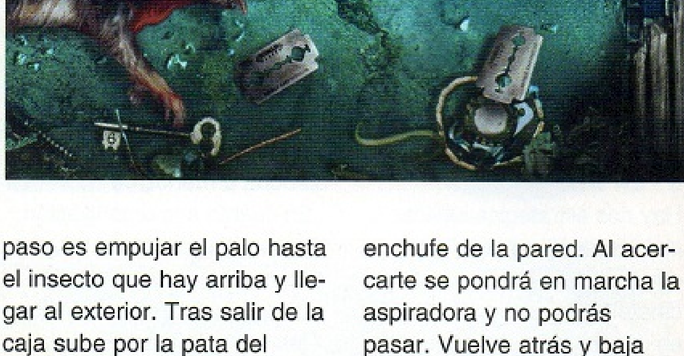
Más tarde produce tecnología electrónica y automóviles. Hacen falta materias primas y posees casi todas las minas.

W. LEWIN

A FONDO

BAD MOJO

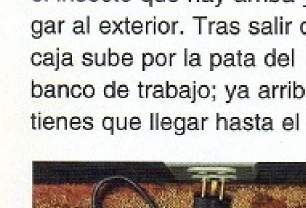
Kafka habría resuelto este programa de carrerilla, pero para los neófitos en materia de cucarachas y bichos semejantes será necesaria una guía tan buena como la que aquí os presentamos.

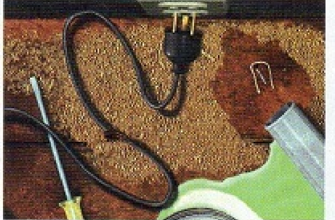


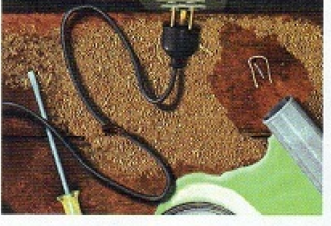
Nada más transformarte en cucaracha aparecerás en una habitación con cinco tuberías de salida que dan a otras tantas habitaciones del hotel. De momento sólo puedes entrar al desagüe del sótano, así que ve hacia allí. Una vez aparezcas en el sótano, dirígete hacia el norte y luego hacia la izquierda hasta que llegues a la pata de un mueble. Sube por ella y continúa hacia la derecha para bajar por la pata opuesta del mueble. Cuando bajes tienes que subir tres pantallas, esquivando las trampas con los cadáveres de tus congéneres, hasta llegar a la rata muerta. Desde ésta hay que ir hacia la derecha procurando no pasar cerca de su boca para no morir masticado por sus dientes.

Debes continuar por el único camino posible hasta encontrar una araña que te impide continuar. Para deshacerte de ella, empuja la colilla para que la llama la queme. Sigue hacia abajo dos pantallas hasta llegar a una llena de papel pegajoso. La salida está al otro lado del corral de cucarachas.

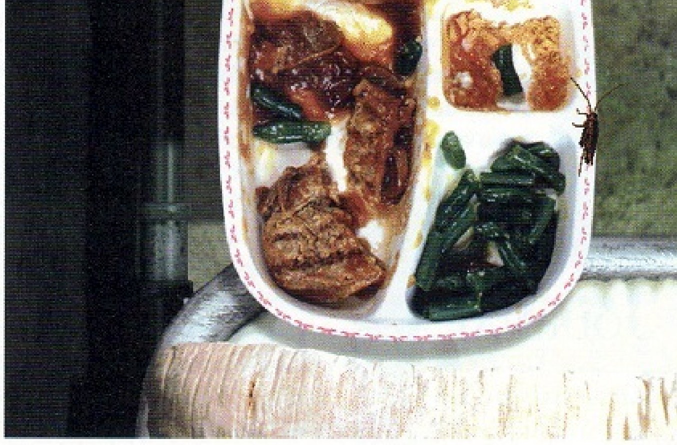
Dentro del rancho puedes caminar con seguridad por las zonas verdes: el resto es veneno para cucarachas. Para poder atravesarlo tienes que pisar encima de los restos de insectos. El último paso es empujar el palo hasta el insecto que hay arriba y llegar al exterior. Tras salir de la caja sube por la pata del banco de trabajo; ya arriba tienes que llegar hasta el enchufe de la pared. Al acercarte se pondrá en marcha la aspiradora y no podrás pasar. Vuelve atrás y baja hasta la traviesa que une las dos patas del banco: sobre





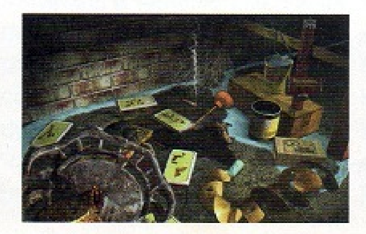


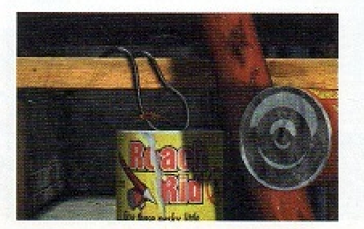


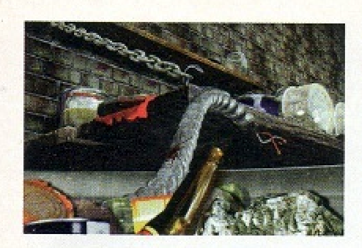


ella está el cable de la aspiradora. Para que la aspiradora se detenga provoca un cortocircuito: baja por el lado izquierdo del cable hasta que se introduzca en el cubo.

Ahora que puedes pasar por delante del tubo, súbete en él y llegarás hasta el cubo de basura: introdúcete en él. La salida del cubo está hacia la derecha. Llegas a una estantería llena de pintura. Para cruzar esta pintura,







sube a la brocha y baja por el agujero que hay junto a sus cerdas. Luego desciende una pantalla y vuelve a entrar por un agujero. Si cruzas por la lima llegarás a una caja de fusibles. En la parte superior de los fusibles hay un contador que se mueve según pases por ellos. Una vez coloques el número 7-6-5-8, provocarás un cortocircuito. Esto no es importante hasta el final, pero haciéndolo ahora te ahorrarás mucho tiempo.

Bajando al suelo por la fregona debes llegar hasta la cama, que está hacia la izquierda. Una vez subido a ella hay que llegar a la bandeja de la comida y cruzar hasta la mesilla, encima de la cual está la radio. Ahora entra por la parte posterior de la radio; en el interior sube por el cátodo de plata de la izquierda y conéctala. Después del vídeo sube a la cima de la radio: allí encontrarás un bote de somníferos. Saca una pastilla y empújala al bote de cerveza. Después de que el casero se acueste hay que descender al suelo y salir por un enchufe que está junto a la tapa de una caja de puros debajo de la cama. Con esto acabarás en el sótano. Una forma más sencilla de finalizar esta parte del juego es hacer que el aire de la aspiradora te empuje al suelo. Desde él tienes que subir por la fregona a la caja de fusibles, hacer el cortocircuito y repetir lo de la radio.



EL BAÑO

En el baño el objetivo es matar a la reina de las ratas. Entra en el dispensador de toallas y quita el seguro para que caiga el papel al suelo. Baja por el papel; en el suelo, desciende dos pantallas y ve una hacia la izquierda para llegar a la guarida de la rata. Junto a la ratonera hay un trozo de pared sin pintar por la que puedes ascender hasta el lavabo. A partir de aquí hay que subir y entrar en el armario por el trozo roto de espejo que falta. En el interior sube hasta encontrar una ranura, por la que se arrojan las cuchillas de afeitar usadas. Entra en ella.

Tras atravesar la ranura baja hasta llegar a un tornillo. Si lo empujas, caerá sobre las cuchillas y éstas matarán a la rata. Ahora puedes entrar en la ratonera sin riesgo de ser el almuerzo de la rata. Para salir del baño, ve al final de la ratonera: por arte de magia se abrirá una salida en la pared.





LA COCINA

El objetivo, dentro de esta habitación, es salir a través del desagüe de la pila. El inconveniente es que bajo el desagüe hay un triturador de basura en marcha.

Para salir a la cocina tienes que seguir las tuberías hacia la parte de abajo y hacia la izquierda para salir por la rejilla al frontal de la nevera. Ya en el exterior, baja al suelo y camina hacia la izquierda hasta llegar a una fregona, a través de la que llegarás a la pila de la cocina. Para detener el triturador, sube al cuchillo de forma que la cuchara caiga por el desagüe y lo bloquee. De momento, no pesas lo suficiente para poder hacer caer la cuchara, por tanto ve hacia la izquierda hasta que llegues a un cuchillo que separa el mueble en el que estás de los fogones. Crúzalo, métete entre los dos fogones superiores y baja hasta llegar a una chapa. Si la empujas, crearás un puente para pasar sobre los restos de comida.

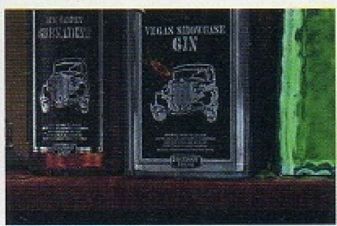


Continuando hacia abajo encontrarás que falta un mando de la cocina: introdúcete por el agujero que deja. Una vez dentro tienes que apagar las llamas de los fogones empujando la chapa que hay sobre ellas. Cuando ya se encuentren apagadas todas las llamas, tienes que salir y bajar por el hueco que deja libre la grasa. Luego dirígete hacia la izquierda y sube por el asa para cruzar los restos de grasa.

A continuación debes bajar una pantalla, subir hasta la pequeña cucaracha y conseguir, acercándote a ella, que se suba encima nuestro. Con este peso extra puedes hacer que caiga la cuchara y salir por fin de la cocina.







EL BAR

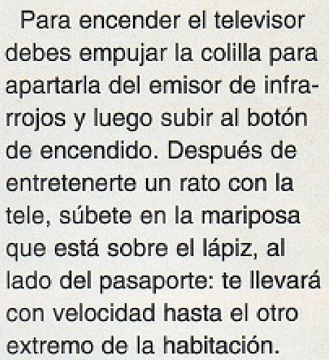
Bajando por la pared llegarás hasta la barra. Hacia la izquierda hay un bate que te permite cruzar al otro lado de la barra. Desciende una pantalla y ve hacia la derecha. Para cruzar la bebida derramada, súbete en la cáscara de cacahuete y ve al otro lado navegando.

En este lado encontrarás un recetario del camarero. Si empujas la flecha que está en la parte superior irán apareciendo una tras otra diferentes bebidas hasta llegar a una llamada "Bad Mojo". Para finalizar en el bar, sólo te resta cruzar por el bate de nuevo y subirte al tapón de las siguientes bebidas: granadina, curacao, brandy y vodka. El orden debe ser este o, no lograrás acabar en el bar.



TU HABITACIÓN

Ya en el escritorio hay que subir hasta llegar a un ventilador que se encuentra averiado. Si empujas el cable, el ventilador se pondrá en marcha y el viento empujará el papel hasta el interior del fax. Ahora tienes que bajar hasta el fax y pulsar el botón de copia. Esto hará que el papel que salga del fax forme un puente por el que podrás bajar hasta la mesa. En ésta se encuentran, entre otras cosas, el pasaporte y el mando a distancia de la televisión.



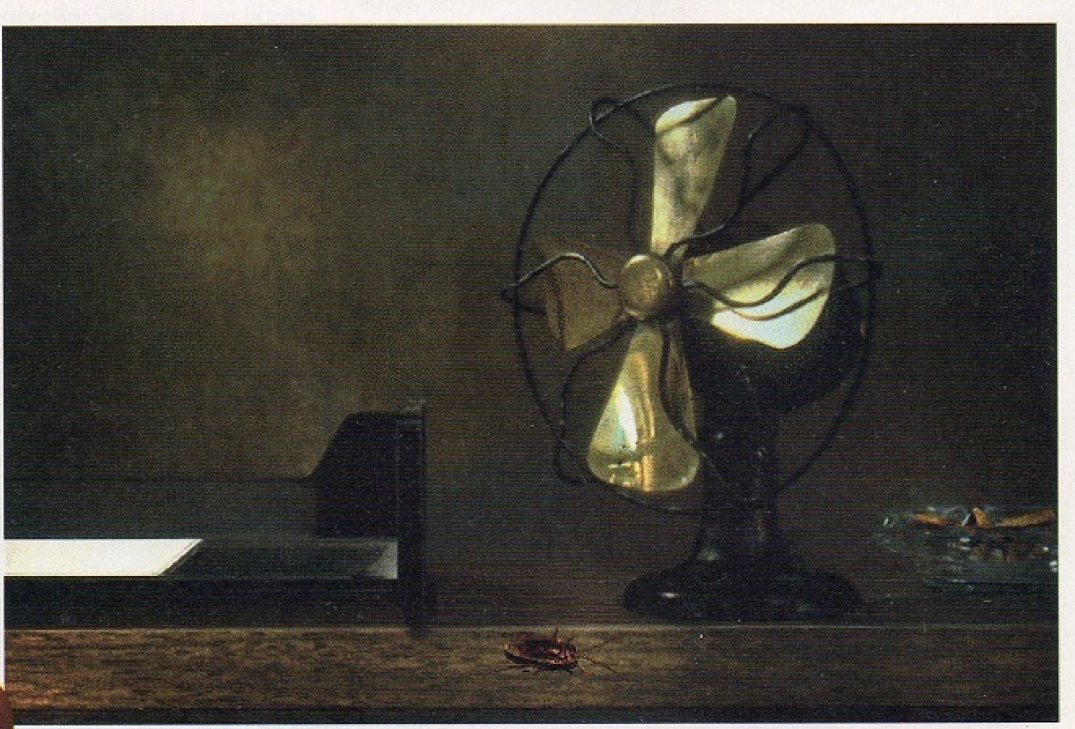
Para encender el televisor debes empujar la colilla para apartarla del emisor de infrarrojos y luego subir al botón de encendido. Después de entretenerte un rato con la tele, súbete en la mariposa que está sobre el lápiz, al lado del pasaporte: te llevará con velocidad hasta el otro extremo de la habitación.

Si bajas por el cable que sale de la vitrina, el gato te intentará atrapar, pero no lo conseguirá y tirará la vitrina al suelo. Sobre el mismo puedes ver el medallón de tu madre, pero todavía no tienes la posibilidad de subirte en él y volver a ser humano: primero debes volver a la mesa. Desde ésta sube hasta la pared. Para poder salir de la habitación ve hasta una rejilla de ventilación situada en la parte superior derecha. Si no hubieses provocado el cortocircuito en el sótano, el ventilador de la rejilla estaría en marcha y no podrías salir de la habitación.

FINAL FELIZ

Para acabar el juego correctamente no puedes perder un solo segundo: el hotel está a punto de explotar. Antes de volver a tu estado humano tienes que despertar al conserje del hotel. Para lograrlo, vuelve al baño, sube hasta llegar al urinario y escálalo. En la cima hay una colilla encendida que debes empujar sin dudarlo hacia el suelo. Después de hacerlo, desciende tú mismo al suelo y quema la toalla de papel con la colilla que has recogido. Esto activará el ruidoso detector de humos y despertará al somnoliento conserje. En este momento sólo te queda volver a la habitación y repetir el viaje hasta que llegues al medallón. Una vez estés en su interior, volverás a tu estado humano y podrás escapar del hotel a tiempo.

A. L. Mozún



SOS MAIL



No descansamos ni en verano, y es que no podemos pasar sin contestaros vuestras amables preguntas. Recordad que podéis seguir mandándonos vuestras misivas, porque aquí no se descansa miestra haya un alma que busque respuestas.

BALONCESTO

¡Hola! ¿Qué tal estáis? Soy un fanático de los juegos de baloncesto. Sé que en Estados Unidos hay muchos programas de este deporte para PC, y ni el diez por ciento llega a nuestro país. De juegos que anunciasteis en el reportaje del E3 como los dos *NCAA Basketball* de GTE y Mindscape, o *College Slam* de Acclaim, ¿cuáles van a llegar a nuestro país?

J. ANTONIO CELADA HERNÁNDEZ
(TOLEDO)

Respuesta: De los que mencionas, no está tan claro que llegue ninguno, ya que son de la liga universitaria americana, pero los distribuidores pueden darnos alguna sorpresa. Otros títulos que seguro que llegarán, son la versión del 97 de *NBA Live* de Electronic Arts, *NBA Jam Extreme* y *Space Jam* de Acclaim, y un juego de la NBA de la propia Microsoft.

QUAKE

Aunque ya hablasteis en vuestro número 7 de Quake, me gustaría saber varias cosas sobre este juego de id Software. ¿Cuándo sale la versión definitiva?; ¿Tendrá el ambiente, la tensión, y la sangre de *Doom*?; ¿Cuál será su precio aproximado? Gracias por todo.

JORGE RODRÍGUEZ LAGO
(Vigo, PONTEVEDRA)

Respuesta: Todos nos hacemos la misma pregunta. Actualmente, ya se puede encontrar la versión share de Quake por Internet, por lo que suponemos que la final debe de estar a punto de salir al mercado, posiblemente en Septiembre. Por supuesto mantiene las mismas características que su antecesor *Doom*, pero el nuevo sistema tridimensional (los enemigos no son *sprites*, sino que están diseñados a base de polígonos) puede tener sus detractores, ya que existe un menor número de enemigos por pantalla.

Sobre el precio, sólo los gerentes de New Software Center (distribuidora de id en España) sabrán. Esperemos que sea lo suficientemente económico para que todos os lo compréis.

ULTIMATE SOCCER MANAGER

En el CD-ROM del número 5 de la revista, publicasteis la demo de Ultimate Soccer Manager. Lo he estado buscando por muchas tiendas pero no lo encuentro. ¿Sabéis dónde localizarlo?

VALENTÍN FREIRE SEIJAS
(El Ferrol, LA CORUÑA)

Respuesta: Desconocemos si actualmente ese producto está descatalogado, pero deberías consultarlo con Proein, S. A. (sus distribuidores, en su día): Telf: (91) 5762208. Ellos son los que mejor te podrán ayudar.

TRUCO DUKE NUKEM 3D

En el número 12 un chico de Mijas tenía un problemilla con un truco de Duke Nukem 3D, y le contestasteis que DNSCOTTYxx (donde xx es el número del nivel) sirve para cambiar de fase. El truco correcto sería (lo he comprobado personalmente) DNSCOTTY1x, donde sólo cambia el último número.

Daniel Gómez Mato
(El Ferrol, LA CORUÑA)

Respuesta: En parte tienes razón, pero tal y como nos indicas en tu carta compraste el juego en el quiosco, por lo que tienes la versión shareware que sólo contiene el primer episodio, de ahí que pongas el uno como primer número. En la versión final, ese número se refiere al número de capítulo (del 1 al 3), mientras que el segundo es el de la fase. Los que tengan la versión shareware deben poner un 1, como tú amablemente nos indicas.

CUESTIONES VARIAS

Me encanta vuestra revista, y me parece la mejor... Después de todo este peloteo me gustaría preguntaros unas cositas:
- ¿Porqué no incluís un catálogo E-Mail en todos vuestros números?
- ¿Qué juegos va a sacar Sega al mercado?
- ¿Va a salir *Street Fighter Alpha* para PC?
- ¿Para cuando *Tekken* y *Ultimate Mortal Kombat*?

Omar Campagne Polaino
(Villalba, MADRID)

Respuesta: Vaya, parece que no te gustan los juegos de lucha. Comencemos por el principio. Sega PC ha sacado ya al mercado *Comix Zone* y *Tomcat Alley*, y próximamente le toca el turno a Sonic CD, *Virtua Fighter* y *Baku-Baku Animal*. Respecto a *Street Fighter Alpha* no vimos nada en el E3 de Los Angeles. Para *Tekken* falta menos y *Ultimate Mortal Kombat* saldrá en USA.

¡MANDA TUS CARTAS YA...!

El duro calor casi derrite nuestros cerebros, pero aún nos quedan fuerzas para contestar alguna carta que otra. Como tengo ganas de irme a la piscina, aquí os dejo con mi "respondón" automático. El mes que viene prometo contestarlas personalmente. Esperamos vuestras dudas, sugerencias y preguntas informáticas. Enviadlas a la siguiente dirección:

PC PLAYER -SOS Mail-
C\ Aragoneses 7
28100 Alcobendas (MADRID)

URotsukidoji IV

Distribuidor: CARTOONIA

Este mes, Mangamanía es un poquito más picante que de costumbre, ya que **Urotsukidoji** y *Adventure Duo* no son recomendadas para menores de 18 años. En el caso que nos ocupa llega el primer capítulo de la cuarta entrega de la saga erótica de *manga* por excelencia (en lo



que a vídeo se refiere). Con el sobrenombre de "El Jardín Secreto", la historia se separa cada vez más de la serie, aunque se mantienen los personajes clave: Chojin, Himi, Bubu... En esta ocasión, la acción se desarrolla bajo el yugo del malvado Lord Eryth, que quiere beber la sangre de Himi para rejuvenecerse, y para ello utilizará a los habitantes del misterioso jardín. La calidad de dibujo se mantienen en la línea de la tercera entrega, pero ver estas películas es divertidísimo, aunque hayan perdido calidad y metraje, (sale "carito" ir comprando capítulo por capítulo al precio que tienen).



NEKO 19

Distribuidor: CAMALEON ED.

Los reportajes de Neko siguen siendo los mejores. Además de continuar mostrando las excelencias del tan traído *Dragon Ball GT* (hablan de los capítulos del 3 al 6), encontrarás la historia del grupo de dibujantes de Clamp (creadores de *Tokyo Babylon* o *RG Veda* entre otros cómics), un especial sobre *¡Estás arrestado!* de Kosuke Fujishima y la historia de *Record of the Loddos War*. Por supuesto se continúa con las secciones útiles, como Noticias o Multimedia y el Correo. En su editorial, nos anuncian que a partir del número 20 van a cambiar muchas cosas, esperemos que no sea a peor, aunque viendo su trayectoria ascendente no creemos que se equivoquen.



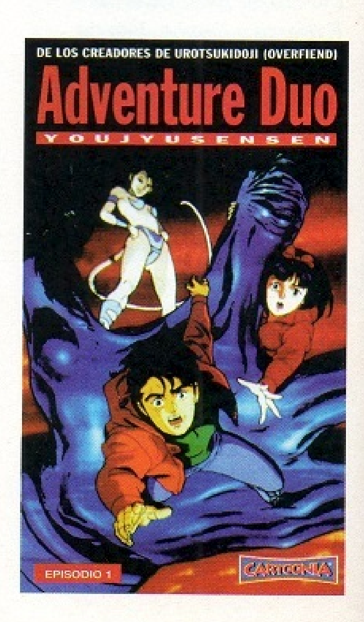


ADVENTURE DUO

Distribuidor: CARTOONIA

De los creadores de *Urotsukidoji* (gran saga, tal y como hemos dicho antes), llega **Youjyusensen**, o sea, lo que traspasado por las endiabladas mentes inglesas ha pasado a ser **Adventure Duo**. Como siempre, las traducciones de los títulos son muy malas, pero es un mal que no podemos evitar. Siendo de quien es, podrás imaginarte su contenido, pero al menos tienen un argumento firme. En la reconstrucción de la casa de los Hanyu aparece un ordenador de la Segunda Guerra Mundial. El hijo de la familia, Norizaku, se conecta a él y comienzan a ocurrir desgracias tales como el ataque a la novia de Norizaku, Midori, por parte de un "techo-mutante vicioso" (palabras textuales de la caja, aunque no hay mejor forma de definirlo). En realidad, la aventura comienza cuando el héroe se introduce en el ordenador para luchar contra él. Si te gustan las "pelis" raras, ésta es la tuya, aunque como pone en la caja, no se recomienda a menores de 18 años.



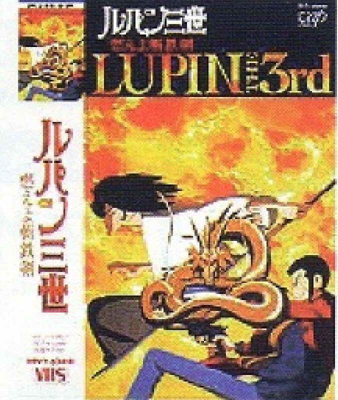


PÁGINAS INTERNET



Este mes, nuestra ansia por mostraros las mejores páginas del momento nos ha llevado a meternos en la propia televisión japonesa (NTN o Nippon Televison Network), y hemos encontrado unas páginas dedicadas a la última película de *Lupin III* (no se refiere a la serie de televisión de Tele 5). La calidad es excepcional, ya que ofrece información de todo tipo (lamentablemente en japonés). Vale la pena darse una vuelta por allí, ya que se puede coger gran cantidad de imágenes relacionadas con el film, así como vídeos (en formato AVI para Video for Windows y MOV para Quicktime), y ficheros de sonido (WAV para PC y AIFF para Macintosh). Os prometemos que el mes que viene nos superaremos a nosotros mismos con otra página de esta calidad, aunque, la verdad, nos va a ser muy difícil.



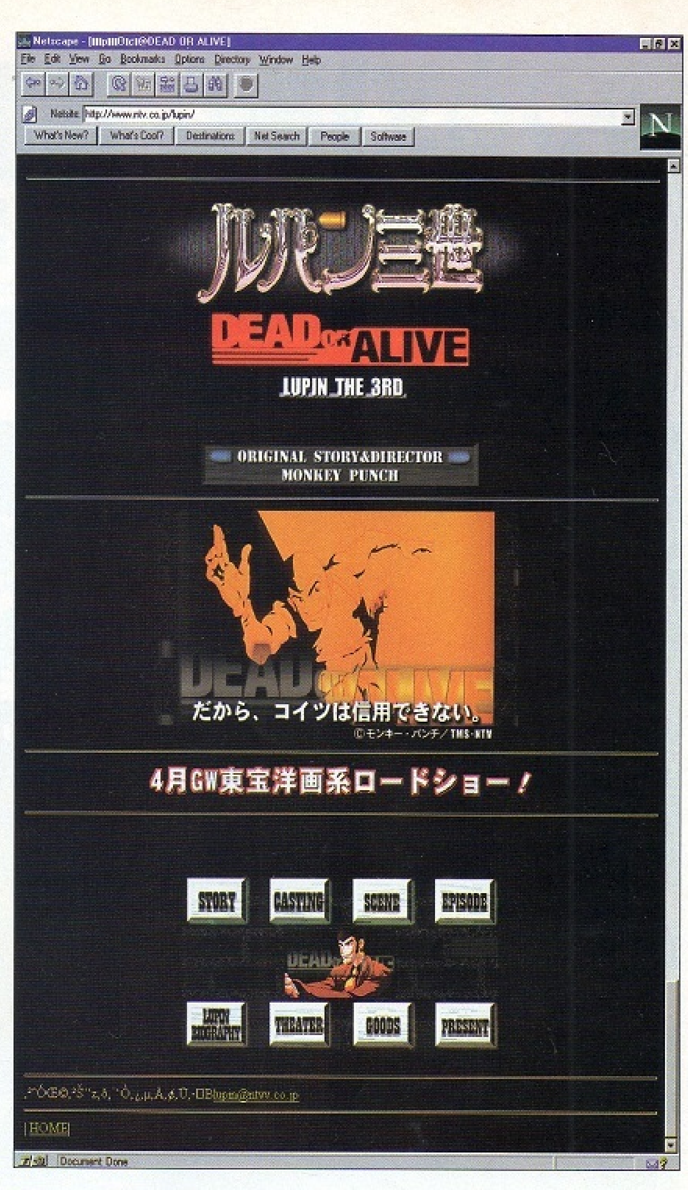












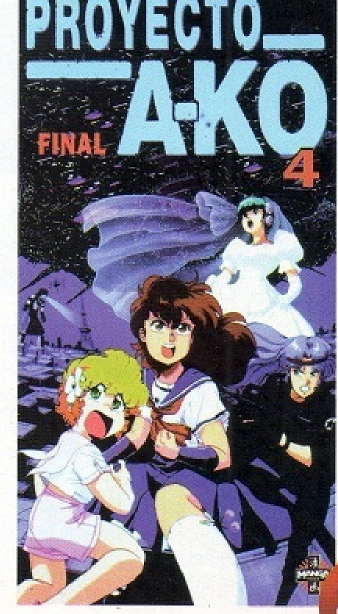
Si quieres acceder a estas páginas, aquí tienes la dirección de las mismas dentro de la red Internet: **http://www.ntv.co.jp/lupin/**

PROYECTO A-KO 4

Distribuidor: MANGA VIDEO

Tras una larga espera nos llega el final de **Proyecto A-Ko**. Esta cuarta cinta es el capítulo que da por terminada la serie; en ella se descubren todos los enigmas que rodeaban a esta increíble saga. Si bien la calidad de las segunda y tercera cintas era mucho peor que la del original, se nota que la que nos ocupa está mucho más trabajada. Gracias a ello nos ha sorprendido muy gratamente. Quizás no es el tipo de película que suele agradar a todo el mundo (es, quizá, demasiado "japonesa" en algunos aspectos), pero es muy divertida. Preferimos no desvelaros nada de su bien conseguido argumento, de modo que la podáis ver mucho más a gusto. Sin embargo, por supuesto debes saber que se basa en el triángulo A-Ko, B-Ko y C-KO.





PRÓXIMO MES

Sonic, uno de los programas estrella del mundo de las consolas hace su aparición en CD-ROM para PC, confirmando la avalancha de juegos provenientes de las consolas. Con unos gráficos muy simpáticos y el clásico sistema de plataformas, este producto es prácticamente idéntico a la versión del mismo que apareció como CD del *Mega CD* de Sega. Imprescindible para los amantes de las plataformas.







DIRECCIONES DE INTERÉS

ARCADIA
Pº/ Castellana 52, 6
28046 Madrid
Tfno. (91) 5610197

BMG INTERACTIVE
Avda. Madroños 27
28046 Madrid
Tfno. (91) 3880002

CIC INTERACTIVO
C/ Albacete 5, 3
28027 Madrid
Tfno. (91) 3260120

COKTEL EDUCATIVE / SYSTEM 4
C/ Tomás Redondo 1, 1ºF (Ed. Luarca)
28033 Madrid
Tfno. (91) 3815332

DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA
C/ Vicente Muzas 15, 1ºD
28043 Madrid
Tfno. (91) 5192353

ELECTRONIC ARTS ESPAÑA
C/ Rufino González 23 bis, 1º Local 2
28037 Madrid
Tfno. (91) 3047091

ERBE/MCM
C/ Méndez Alvaro 57, 3º
28045 Madrid
Tfno. (91) 5399872

FRIENDWARE
C/ Rafael Calvo 18, 2ºD
28010 Madrid
Tfno. (91) 3083446

PC TOP PLAYER
C/ Aragoneses 7
28100 Alcobendas (Madrid)
Tfno. (91) 6614211

PROEIN, S.A.
C/ Velázquez 10, 5º Derecha
28001 Madrid
Tfno. (91) 5762208

UBI SOFT
C/ Can Vernet 14
08190 Sant Cugat del Vallés (Barc.)
Tfno. (93) 5895720

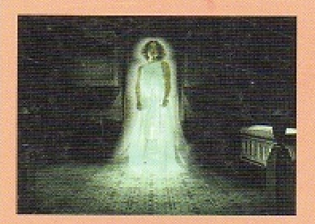
VIRGIN ESPAÑA
C/Hermosilla 46, 2ºD
28001 Madrid
Tfno. (91) 5781367

PC PLAYER

ESTE MES EN NUESTRO CD-ROM

ZORK NEMESIS

Activision ha creado una aventura alucinante. En esta demo, que te entregamos en exclusiva, encontrarás dos partes bien diferenciadas: una es un *slideshow*, y otra propiamente la demo jugable, que te introducirá de lleno en una aventura realmente excepcional.





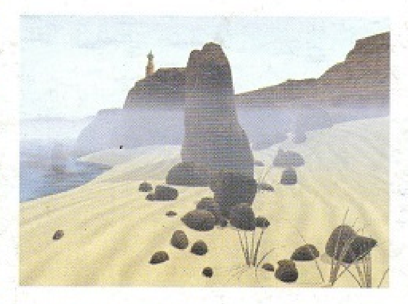




SPYCRAFT El espionaje mundial se da cita en esta divertida aventura gráfica de la que os ofrecemos dos vídeos: un *trailer* de demostración y un *Making of...*



VIRTUA FIGHTER La conocida máquina recreativa de Sega nos llega de la mano del nuevo sello creado por la empresa nipona para sus juegos: Sega PC.

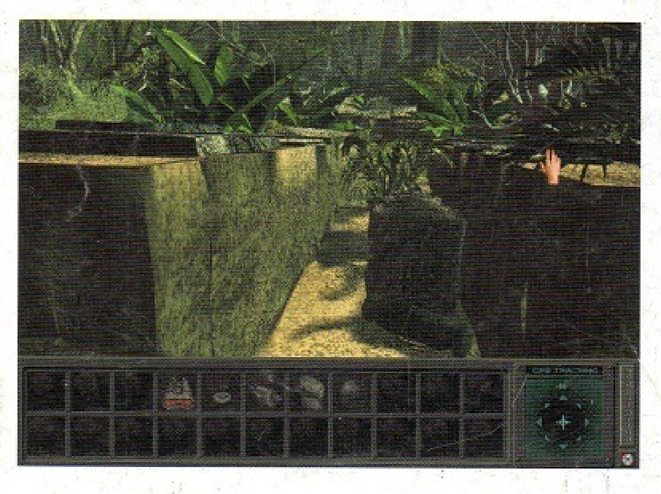


LIGHT HOUSE La próxima aventura de Sierra depara grandes sorpresas. Además de sus gráficos "renderizados", tiene una historia sólida e impresionante.

ADEMÁS...

CYBERIA 2
RETURN FIRE
SPACE BUCKS
RETURN OF ARCADE

Una vez más, PC Player te ofrece las mejores demos del momento.



CONGO Ha "viajado" de la exitosa novela al cine y de la silvestre película al ordenador. Ahora, llega desde el trepidante videojuego hasta tus manos con esta demo que te ofrece la posibilidad de disfrutar del comienzo del programa, basado en el best-seller de Michael Crichton.



